





05月上
本期特惠价 ¥7.00




# 大众软件

电脑应用与娱乐的第一选择



## 阅读的革命——掌上看世界

**P21 手持乾坤** 主流电子阅读平台

**P30 从未停滞** 电子阅读的发展

**P37 阅读未来** 电子阅读新应用手记

**P43 书城当道** 漫谈网络电子阅读资源


ISSN 1007-0060



**重磅专题：视频网站还能挺多久**

新品初评：威联通TS-469 Pro网络存储服务器 / 索尼NEX-7微单相机 / 微软无线蓝影3500艺术鼠标 / 天语W806大黄蜂手机

前线地带：幽灵行动——未来战士

中国游戏报道：谈中国独立游戏的开发契机

评游析道：游戏制作的“盒子”理论

龙门茶社：红与黑的悲哀——游戏色彩学初研究

在线争锋：网游与Bug之间不得不说的事

极限竞技：聊聊那些退役后的职业玩家们

游戏剧场：兰之猗猗




本期强档攻略
阿玛拉王国——惩罚




# 曼特尔子爵的月光庭院

## 2012年2月29日

## 新资料片 末日来袭

五位NPC正式登场 · 游戏功能全面升级
撒旦降临反抗开战 · 开拓农场轻松上手

登录官网
免费领取新手卡
享受畅快PVP的击杀快感
HTTP://WWW.GE2.COM.CN













2012年度巨献
900K的Q版3D梦幻巨作
魔之精灵
ONLINE
囧？萌？
萝莉？
傲娇？
正太？
神马？
腹黑？
2012年4月11日萌动公测
★Q版操作流
自由开放战斗模式，
技巧意识一个不能少，
Q版也走操作流！
★梦幻韩系画风
清晰可爱，
酷绚潮流造型千奇百怪，
享受时尚游戏画风
★精灵高自由
全开放式精灵天赋设计，
四大类别，双向选择，
两大脉络，十余项分支，
个性组合千变万化
★养成宠物多
百余种宠物，
趣味性养成从猛到萌，
千余种进阶变化造型，
玩转宠物图鉴魔法书
★活动全天候
农场、塔防TD、战场、竞技、
棋牌植入新体验，活动趣多多，
多重副本覆盖全天候
WWW.5AY.COM

## 重点推荐

### P20 特别策划
**阅读的革命**
**——掌上看世界**



Retina、Kindle Fire、京东商城电子书刊平台上线，都引发了对未来图书的讨论，其实，关于纸质媒体向电子化过渡的讨论，十多年来一直没有停歇。

### P47 应用聚焦
**Pinterest**
**——兴趣图谱引领社交网络新潮流**




如果说Google+是Geek一族的乐土，那么Pinterest无疑就是粉领一族的美丽新世界——无论你的第一印象如何，这匹2012年社交网络业界的头号黑马值得我们了解关注。

### P90 攻城略地
**阿玛拉王国**
**——惩罚 & DLC：死亡凯尔的传奇**



本作是EA旗下的重量级RPG新作，其背后云集了多位业界大腕，有人拿它和《上古卷轴5》相提并论，其实它更像一款迷你单机版的《魔兽世界》。

## 大众礼物

| TOPTEN投票幸运读者 | | 评刊幸运读者 | |
|---|---|---|---|
| 河　北 | 韩雨声 | 浙　江 | 阮仙荣 |
| 天　津 | 王　琨 | 海　南 | 欧志华 |
| 浙　江 | 陈杨辉 | 湖　北 | 董　超 |
| 贵　州 | 王　著 | 河　南 | 武国文 |
| 内蒙古 | 邓圣宣 | 吉　林 | 张　政 |
| 河　北 | 李　森 | 内蒙古 | 王金贵 |
| 黑龙江 | 王宏宇 | 山　西 | 陈　琛 |
| 辽　宁 | 徐　磊 | 湖　北 | 姚　亮 |
| 山　东 | 薛　松 | 辽　宁 | 周　龙 |
| 陕　西 | 尹　喆 | 四　川 | 吴松峰 |



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个



仙剑之
仙路情缘
漫漫修仙路
三生定情缘
随手互动
快乐随手可得
《仙路情缘》网站：http://xlqy.5ding.com/
《仙路情缘》腾讯微博：http://t.qq.com/q1987918069
开发商：北京随手互动信息技术有限公司

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 罗玄 黄利东 毋羽 赵博 吴昊
本期责编 韩大治
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年5月1日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销





## 责编手记



5点钟到了，编辑部没有下班的钟声，也没有人起身，甚至没有人有什么多余的动作，排版、校稿、打印，轻声的讨论和键盘鼠标的敲击声像某种旋律一样，配合着西沉的落日，橘黄色的光线从唯一但巨大的窗户爬进来，洒在罗编辑玄公的大头和小身子上。

嗯！？怎么瞬间从文艺范儿转向了那个啥范儿？因为左手本来就不是那种深沉派的选手，而是编辑部的吐槽之王……好吧，是吐槽王之一。比如在出片日的下班时间，大家都老老实实蹲在编辑部，实在不是因为不想出去疯跑，让夕阳把自己晒得暖和和的，而是统统没有完成应该提交的二遍样。本责编这个怒啊，要不是自己也没弄完，一定用责编之锤一个个的KO！（你们，你们干什么，啊啊啊……）

现在是半夜11点，编辑部没有下班的钟声，也没有人起身，甚至没有人有什么多余的动作，排版、校稿、打印，轻声的讨论和键盘鼠标的敲击声像某种旋律一样，配合着西沉的弯月……清亮的光线从唯一但巨大的窗户爬进来，洒在倒地不起的铁血责编的大头和大身子上。

本期责编：魔之左手

# 凌动网际
## 威联通TS-469 Pro网络存储服务器

■晶合实验室 魔之左手

威联通科技在2012年汉诺威CeBIT计算机展上推出了新一代TS-X69网络存储服务器（NAS），它们基于通用性更强的凌动Atom平台，不仅提升了处理器性能，而且还拥有更高速的SATA、USB接口。更有趣的是，作为面向PC市场的产品，Atom D2700平台可以安装Windows、Linux等主流操作系统，内置具有一定2D和3D能力的显示核心，所以TS-X69系列NAS完全可以摇身变成家用多媒体服务器（需威联通提供相应BIOS支持能力）。



背部提供VGA和HDMI视频输出接口，以及包括2个USB 3.0接口在内的6个USB接口，与常见准系统类似。它还带有两个外接eSATA接口，两个千兆网络接口。大直径风扇在提供更强散热能力的同时，明显降低了噪声

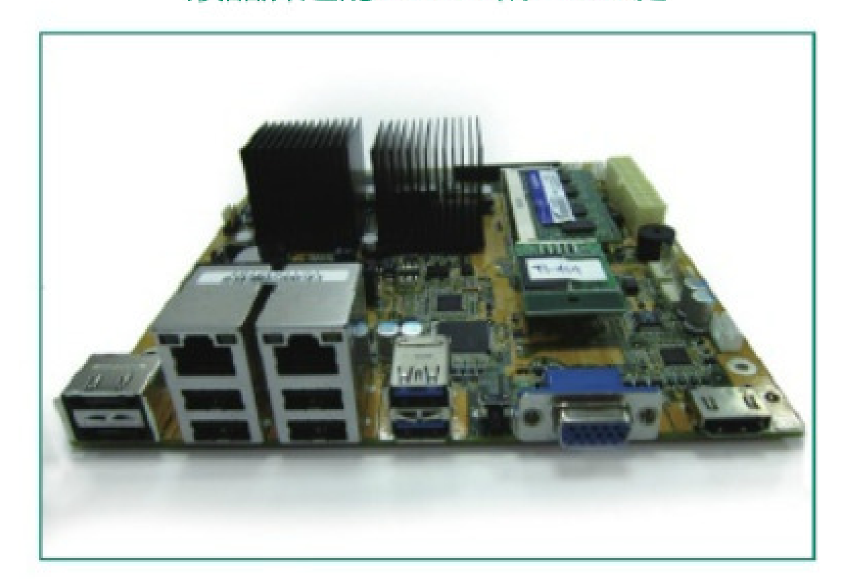
TS-469 Pro是X69系列的中端产品，相对于269 Pro，它的4硬盘配置可支持更多RAID方式、顶部液晶屏可更全面的监控NAS状态，甚至配合旁边的两个按键进行简单的配置。前置USB配合Copy键，可直接在外置存储器上进行数据备份。而相对于高端的669/869 Pro，则拥有足够的性能、较小的体积和较低的价格，更适合家庭使用



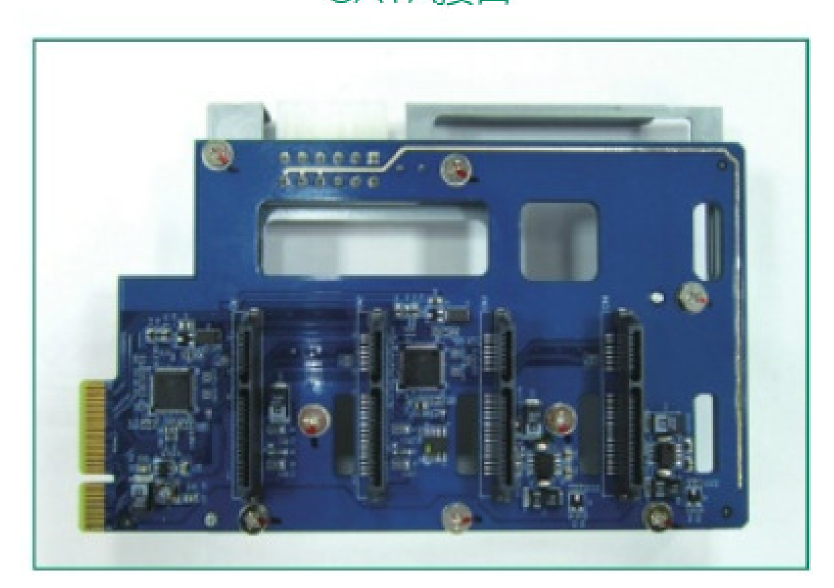




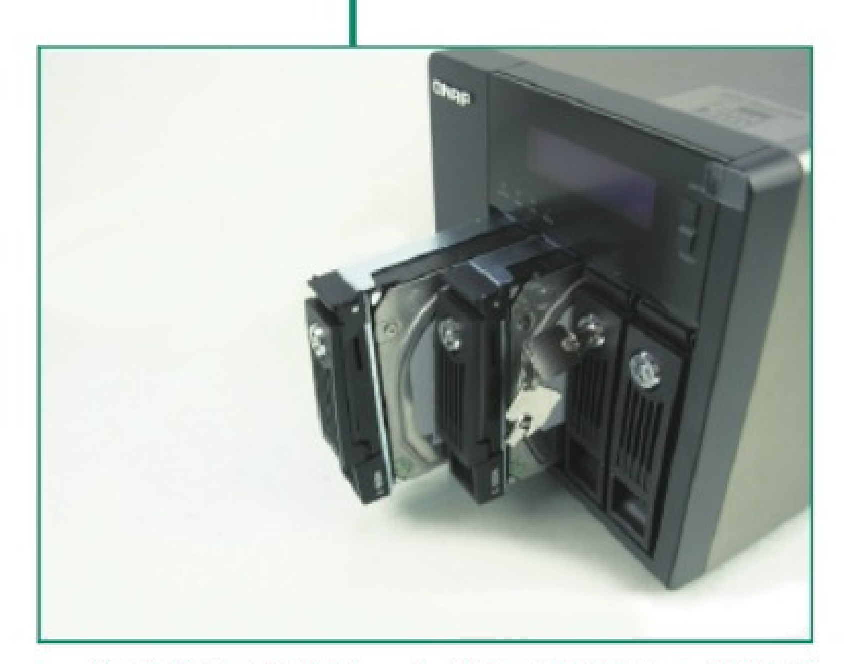
液晶屏边的Select和Enter键



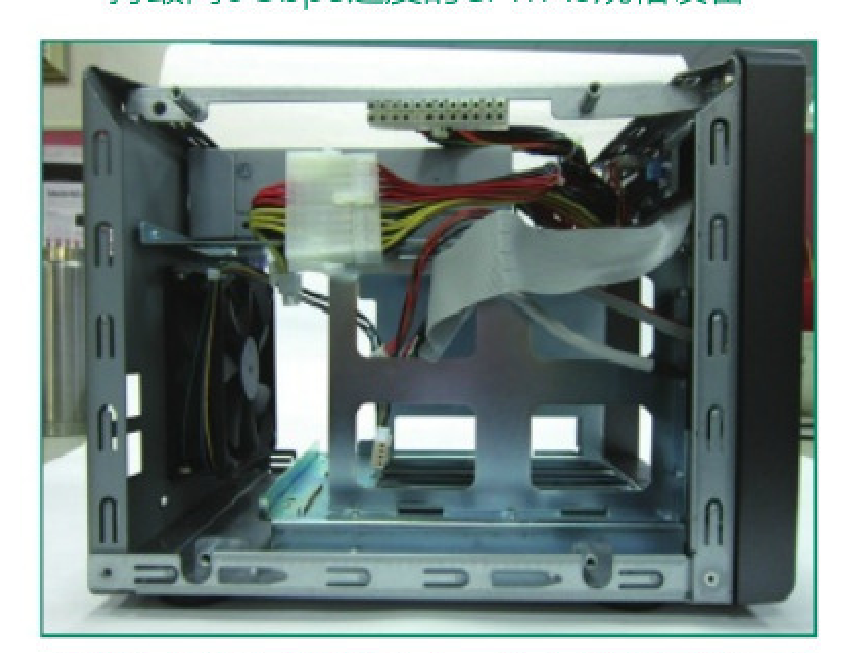
其主板大小与光驱类似，处理器及主板芯片上带有很大的散热片，内存采用卧式安装，配置1GB DDR3内存，有趣的是主板上并没有SATA接口



4个SATA接口均位于PCI-E扩展卡上，可支持最高6Gbps速度的SATA3规格设备

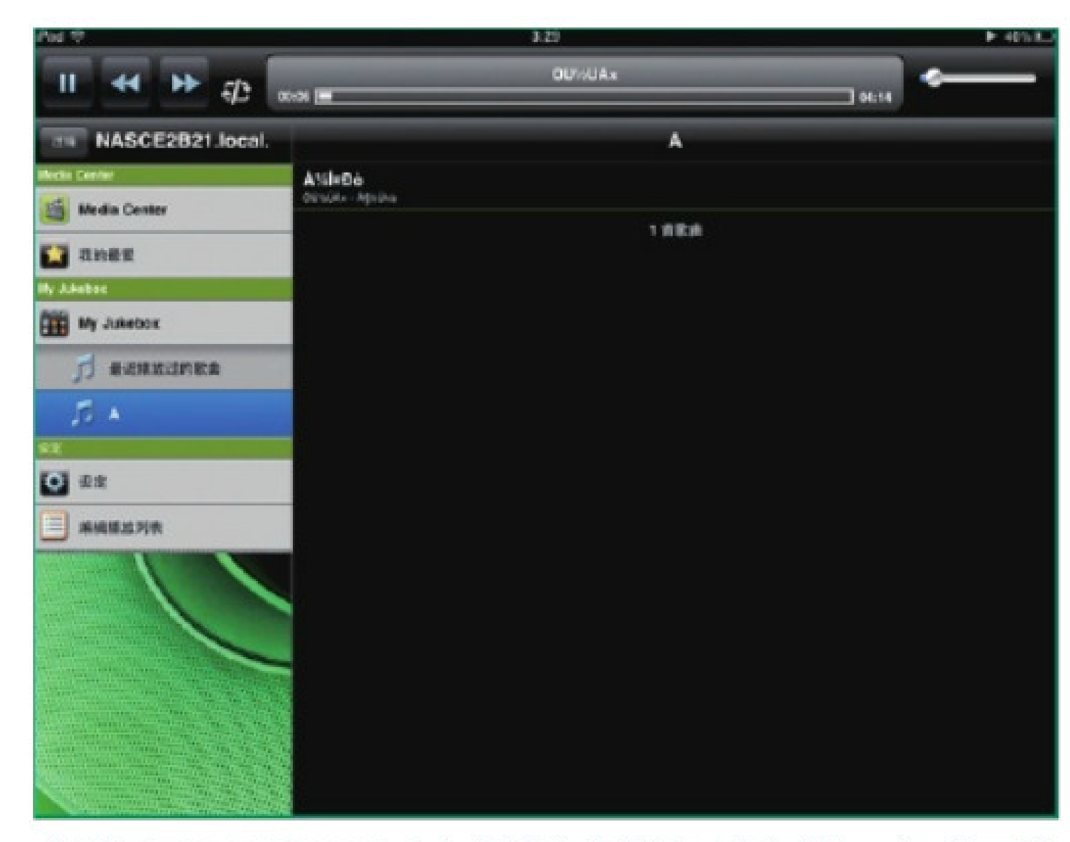


可热插拔的硬盘盒，支持3.5/2.5英寸规格硬盘，带有锁定装置，可防止误拔出造成数据或硬件损失



机箱内部空间线缆较少，且主要利用侧面空间，因此散热空间较为充裕

与Copy键更紧密安装在一起的前置USB接口



威联通TX-X69 NAS全部配备新的3.6版固件，拥有更强大的家庭娱乐和内外网数据服务能力。它为目前流行的各种移动智能设备提供了新的Qmobile应用，拥有音视频照片共享、网络相册、网络点播等功能，不过因为不使用iTunes同步，所以使用iOS设备时会存在对中文文件名和一些音视频格式的支持问题




可直接通过浏览器登录NAS，进入管理界面，新版固件的主界面有了一定的简化，NAS管理只保留了设置和目录两项（上图）。其他功能大都集成到设置界面，或提供了专用路径，如多媒体中心（下图）

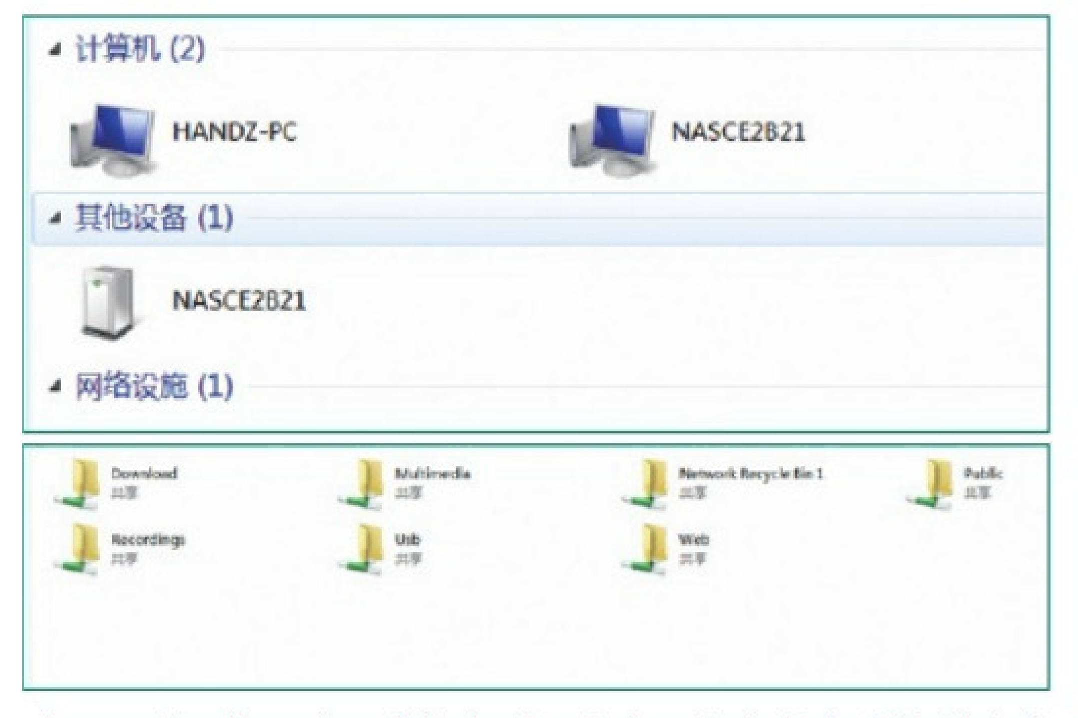



炫目度：★★★
口水度：★★★★★
性价比：不详

**厂商：** 威联通（QNAP）
**上市状态：** 即将上市
**售价：** 不详
**附件：** 电源适配器、说明书、随机光盘、网线等
**咨询电话：** 021-5442-9000转28333（技术服务）
**推荐用户：** 希望扩展网络应用能力的家庭个人用户及小型企业
**相似产品：** QNAP TS-439 Pro II+、巴法络LS-Q2.0TL/R5-AP等




3.6版固件针对智能移动设备的部分网络服务默认是关闭的，使用Qmobile前应开启，例如“QMobile for iPhone/iPod touch”功能（上图）、“启动多媒体中心”（下图）等




除网页登录外，也可直接在“网上邻居”中以完全控制方式访问和读写TS-469 Pro的硬盘文件

本次测试的TX-469 Pro采用3.6版固件配合千兆级网络，据称可实现220MB/s以上的数据吞吐能力，当然这一速度应该是在内存对内存这样的理想情况下测得，在普通家用网络和电脑中会大打折扣，但随着千兆级路由器的降价和电脑千兆网络接口、SSD硬盘的普及，高速共享距离我们已经不远。我们的速度测试中以3块硬盘提供了RAID 5磁盘阵列，使用网件支持千兆有线网络的JNR3210路由器，电脑安装Intel 520固态硬盘，拷贝文件为8GB以上的大型文件

## 总结：

TS-469 Pro是一款同时适合商用与家用的优秀NAS，它采用的凌动平台、HDMI输出能力，大量的USB接口等配置更是为今后的应用提供了更多的可能性。

这款产品同时还继承了网络摄像头控制、对外网络服务等多种功能，价格则将与之前的TS-400系列产品类似，性价比相当不错。P

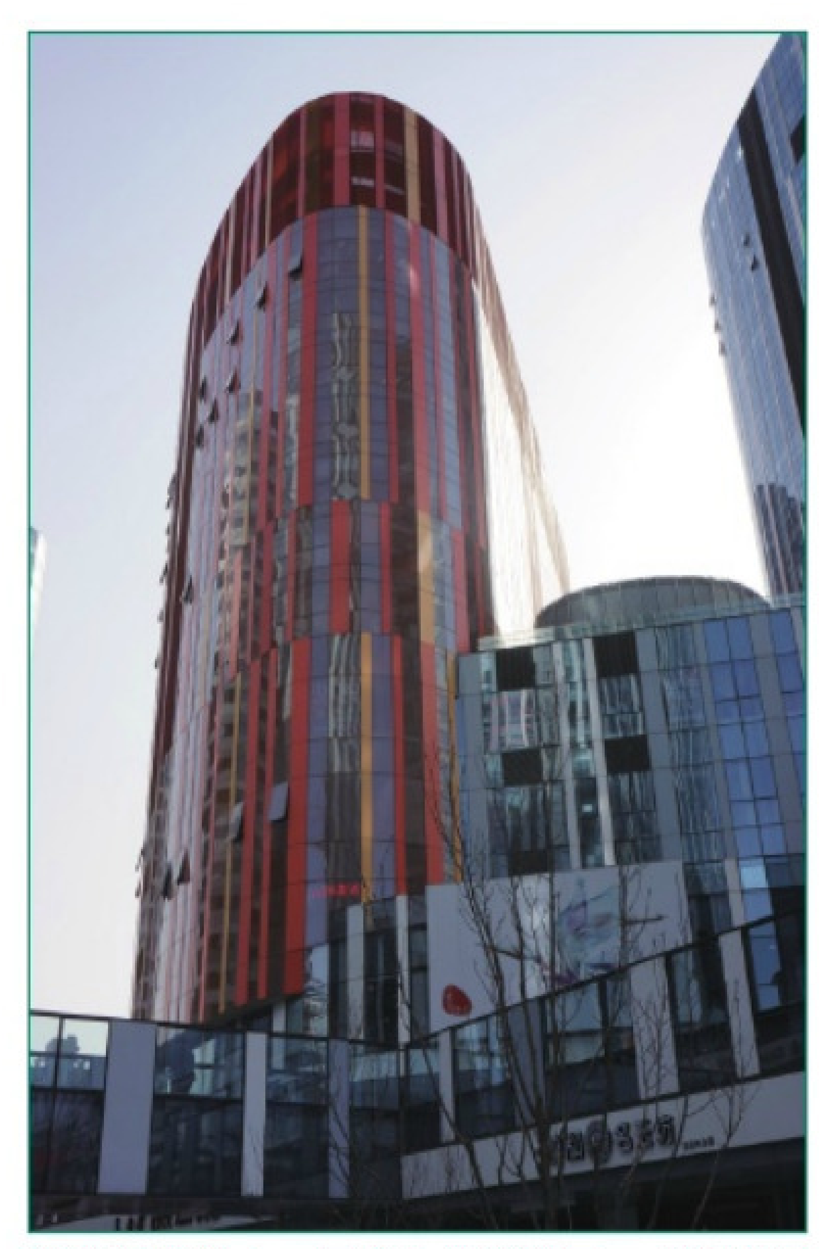
# 微单领军者
## 索尼NEX-7微单相机

■晶合实验室 魔之左手

微单在很长一段时间内，都被作为一种介于DC和单反之间的“玩具”或者是中高端摄影用户的“备用机”，更多地被认为是填补市场或细分市场的产物，但包括索尼在内的数码影像厂商们，在微单逐渐成熟后，已经不再这样看了。各大厂商都开始将微单作为一种相对独立的影像设备，而这其中的领军者，也是最强者和开拓者，当属索尼NEX-7。



NEX-7背部配备92万像素3.0英寸Xtra Fine宽屏显示器，并采用TruBlack“纯黑”技术，在较亮的环境中也可清晰显示，它还能向上翻折约90度。其XGA OLED背光电子取景器的亮度、清晰度、色彩也都相当出色，带有感应功能，脸部靠近后会自动关闭背屏、开启电子取景器。右侧带有多个控制键，中央拨轮含有五向按键，接近顶部的地方配置了录像快捷键。顶部则是便于拇指使用的两个拨轮键。我们发现其配置的按键拨轮等大部分都没有功能标识，这是因为它们在不同的拍摄模式和按键配合下，被赋予了多种功能，有时甚至还互为冗余备份，用户可选择更容易的操作方式，例如光圈优先模式（A）时，顶部右拨轮和背部中央五向键的“下”键，都可进行曝光补偿调节



在实际拍摄中，其样片色彩艳丽、成像也相当锐利，只是镜头略显不足，有一些畸变，即使不采用长时间曝光降噪，光线较暗时的ISO-800甚至1600成像也不会出现无法接受的噪点。只是由于取景方式的限制，NEX-7在光线比较差时，会出现取景器/液晶屏显示的图像效果远不如实际成像的情况，用惯单反相机的用户拍摄时可能会缺乏自信




作为一款冲击中端市场的微单相机，NEX-7和NEX-5的外形虽然类似，但在细节上已有很大不同，例如顶部双拨轮操控、更多的背部按键、更高的闪光灯高度等。其机身顶部和前方覆盖了轻质镁合金，手柄处采用厚橡胶材质，手持更舒适




其闪光灯弹出方式较为复杂，通过比较单薄的支架获得较高且较靠前的位置，以尽量减少前方镜头造成的阴影

它采用索尼Exmor APS HD CMOS影像传感器，APS-C规格（23.5mm×15.6mm），有效像素达到2430万，与BIONZ影像处理器配合，可获得出色的低光照环境拍摄能力。已拥有索尼单反镜头的用户，也可考虑使用LA-EA2卡口适配器来支持这些镜头



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

**厂商：** 索尼（Sony）
**上市状态：** 已上市
**售价：** 9900元（含18–55套头）
**附件：** 电池、充电器、数据线、说明书等
**咨询电话：** 400–810–9000（咨询热线）
**推荐用户：** 希望能减重的摄影爱好者，中高端家庭用户
**相似产品：** 暂无



18-55镜头配合机身，已可提供一定的焦外虚化能力和分辨力、色彩还原能力，成像不逊于类似配置的中端单反相机

**总结：**

NEX-7带有电子水准仪、支持防抖镜头并内置防抖功能、最高ISO达到16000，快门速度1/4000秒～30秒，连拍速度17张/秒（JPEG精细），支持1920×1080@50i全高清视频拍摄，支持25点对焦和全场景对焦选择，这些性能都不逊于中端单反相机。而笑脸快门、全景拍摄、3D拍摄、照片效果则是目前单反相机用户都无法享受到的功能。另外它带电池和SD卡机身仅重349g，加18-55镜头也只有541g，外形和材质却提供了牢固而舒适的把握感，携带和使用都相当惬意。其开机速度不足1秒，正常拍摄续航接近一整天，是一款完全可替代中端单反，并指引中高端微单发展方向的产品。

# 掌中艺术

## 微软无线蓝影3500艺术鼠标

■晶合实验室 魔之左手

鼠标的前途在哪里？在性能已接近极致后，鼠标厂商们都在探索这一问题，而微软给出的答案之一就是“个性化”和“艺术化”，其推出的艺术鼠标系列尽管大多借用了已有产品的内外设计，但或华丽或雅致的外壳图案，使它们尽显个性，例如新的无线蓝影便捷鼠标3500艺术系列即是如此。




微软无线蓝影3500便捷鼠标是微软硬件蓝影家族中性价比较高的无线鼠标，主打娇小便携和精准的蓝影追踪技术。在实际使用中，其稳定的移动、回馈充分的按键及滚轮，都提供了不错的操控感




这款鼠标的主题是永恒的进化。其设计者艺术家Skwak强调鼠标外壳上这些接连不断的沟回代表着机械与有机物的共存，而笔者觉着似乎更像南美印第安古文明的浮雕



底部的简洁和上部的繁复图案形成明显对比，带有无线连接按钮和电源开关，大部分情况下接收器插入电脑后即可正常识别和使用鼠标，无需使用无线连接按钮

**总结：**

这是一款个性化十足且非常酷的产品，如搭配超极本、彩色笔记本等炫酷的电脑更是非常“带感”。




炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

**厂商：** 微软（MicroSoft）
**上市状态：** 已上市
**售价：** 299元
**附件：** 说明书、保修卡等
**咨询电话：** 800-820-3800（客户服务热线）
**推荐用户：** 厌倦鼠标单调色彩的艺术青年
**相似产品：** 暂无




# 争夺性价比桂冠

## 天语W806大黄蜂手机

■晶合实验室 魔之左手


背壳即是彩壳，更换方便且不会增加厚度

国产高性价比手机的浪潮一波接着一波，在2012年春夏之交，天语推出了最新的云手机W806大黄蜂系列，试图争夺最高性价比手机的桂冠。

简洁时尚是天语W806给人的第一印象，前面板和4.3英寸IPS屏幕一体化，上下都带有低调的折角设计，屏幕支持5点触控，分辨率为800×480，显示效果很出色，甚至感觉像是拥有更高分辨率，顶部带有30万像素前置摄像头。

包覆式的背部壳体采用肤质〝soft-touch〞涂层，手持舒适温暖，而且可随时更换，随机赠送两个颜色的外壳，并可选购最多7种不同颜色。其500万像素主摄像头的组件与iPhone 4相同，配有补光灯，拍照效果出色。相比于前代高端产品，W806更加轻薄，主体厚度为11.2mm左右（摄像头略凸出），重量仅有147g（含SIM卡和MicroSD卡），拿在手中甚至感觉有点轻飘飘的。其侧面按键布局与W700/W800基本一致，但取消了几乎无用的HDMI接口。






作为一款准备争夺性价比桂冠的产品，天语W806的内涵与外观都相当让人心动，配合同时推出的更低价产品“小黄蜂”W619，无疑将让天语和云OS，甚至是支付宝等相关服务，在市场上获得更多的支持率。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★★

**厂商：** 北京天宇朗通通信设备股份有限公司
**上市状态：** 即将上市
**售价：** 1599元（含800元淘宝红包）
**附件：** 充电器、数据线和说明书等
**咨询电话：** 400-700-9966（服务热线）
**推荐用户：** 支付宝和淘宝用户，追求简洁易用和大屏的手机用户
**相似产品：** 小米M1、华为荣耀U8860等

W806采用1GHz双核NVIDIA Tegra 2处理器，配置1GB内存和8GB ROM，支持GSM/WCDMA标准和WiFi、蓝牙无线协议，安兔兔测试得分5099分、象限测试得分2514。其配置的1800mAh电池在正常使用状态下的续航时间接近48小时，频繁测试和调整、试用的情况下，续航时间也可达24小时左右。

W806使用阿里云OS 2012操作系统，内置流量扣费监控、骚扰电话/短信拦截等功能，提供了经常更新的各种



内置防骚扰防吸费功能



丰富的热信内容



界面综合了Android和iOS的特点






应用中心内容还需加强管理

趣味和实用短信等内容。它还具有云便签、云助手、云邮等应用，它们使用统一的云账号，也可直接使用支付宝账号登录或与电话号码绑定。

阿里云OS 2012的主界面综合了Android的屏幕插件和iOS的程序列表设计，长按程序图标可删除，拖动到一起可自动组成文件夹。单击底部“云”按键，即可进入云市场主界面（如题图），主界面两侧为新闻等云应用内容。

阿里云OS 2012兼容Android程序，并提供了“应用中心”下载，不过我们也发现其中有一些评价不高的软件，且缺乏一些常用软件如FM收音机、LED手电等，仅提供了网络收音机和并不实用的屏幕照明手电，好在从第三方下载相应软件也很方便。



颜色鲜艳，曲线优雅的背部



1800mAh电池可提供不错的续航时间




# 数码智联
## 三星S27B550V显示器

■晶合实验室 魔之左手

作为在数码、电脑、外设、家电市场同时发展并都具有领先地位的厂家，三星正在将这些产品进行更紧密的连接，例如为手机提供大屏“扩展显示器”的S27B550V。

从规格上看，S27B550V是一款比较标准的27英寸LED显示器，拥有1920×1080分辨率、2ms灰阶响应时间，并且配备D-SUB和双HDMI接口、2×5W内置扬声器和音频转接功能等。当然它也具有三星特色的优雅外观设计，例如流线外形、全透明支架和边框、触摸式按键等，而它最吸引人的还是MHL智联技术。

智联技术即通过HDMI接口连接手机、平板等数码设备的USB接口，直接输出手机画面，甚至进行高清内容的播放，同时还可为数码设备供电。三星为这款产品准备的是Micro USB-HDMI连接线，可连接较新的数码设备。只需连接数码设备和HDMI/MHL接口，即可自动识别并开始充电，切换至HDMI2/MHL信号源，就能看到自己的手机画面了。

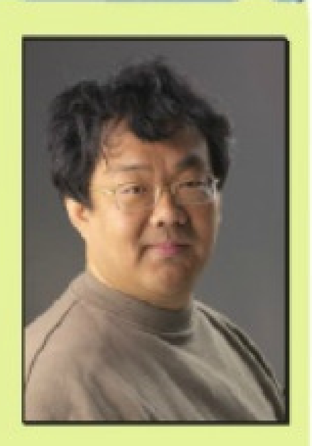
智联技术对较新的三星手机平板的兼容性当然最好，较旧型号和其他品牌可充电并自动转换为横屏显示，但不一定能正常同步到显示器画面中。



并非所有HDMI都支持MHL，请认清上接口的HDMI 2/MHL标志

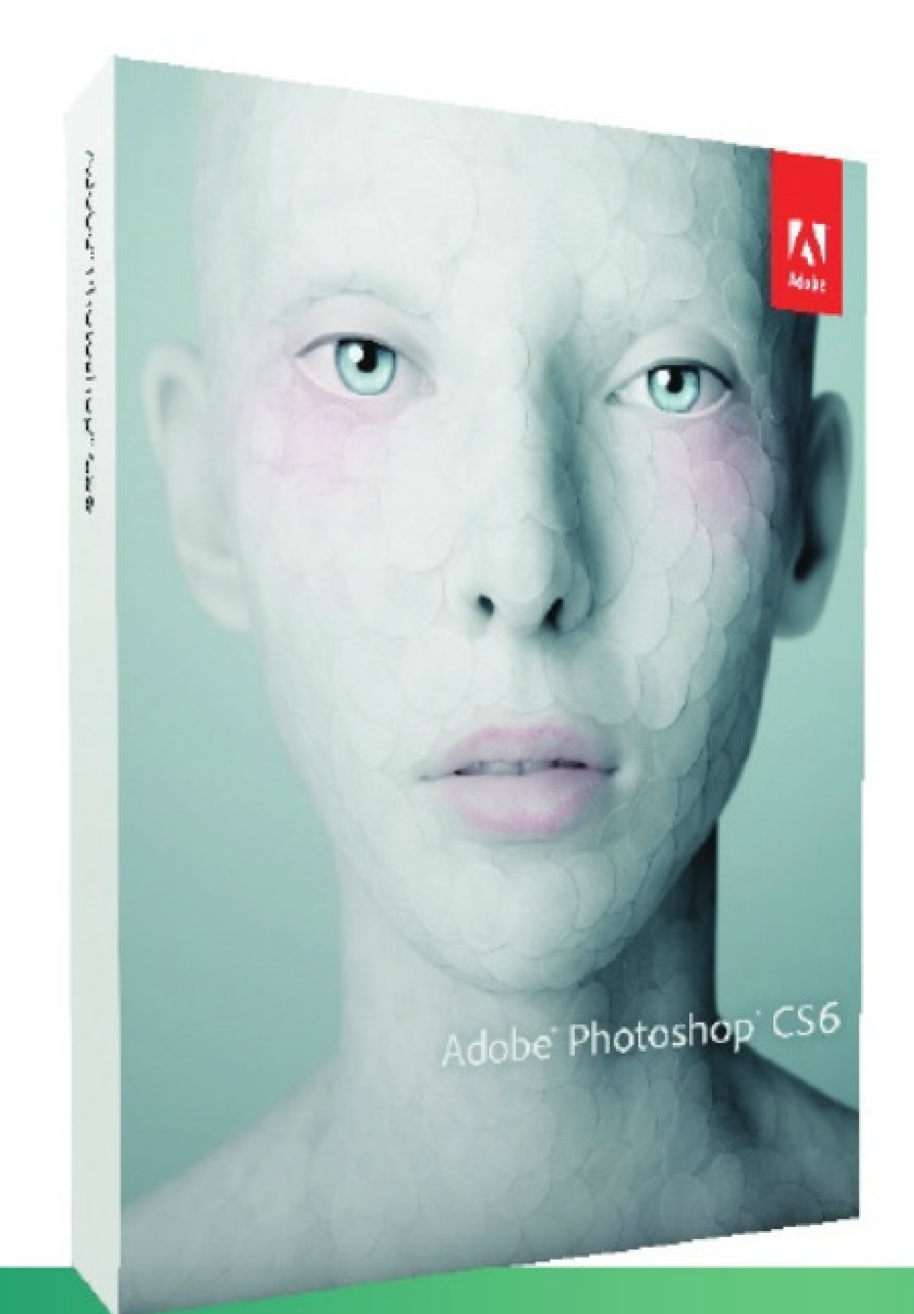



这是一款性能中庸的显示器，但直接扩展数码设备屏幕让其可玩性大大增加，对数码设备来说，不仅增强了娱乐能力，办公等应用也更具实用性。



**炫目度：** ★★★★★
**口水度：** ★★★★☆
**性价比：** ★★★☆

**厂商：** 三星电子（Samsung）
**上市状态：** 已上市
**售价：** 2769元
**附件：** 外置电源及连线、DVI-HDMI、Micro USB-HDMI视频线、说明书、保修卡、随机光盘等
**咨询电话：** 800-810-5858（服务热线）
**推荐用户：** 渴望大画面的数码玩家
**相似产品：** 暂无




# 更快速 更亲民
## Adobe Photoshop CS 6测试版

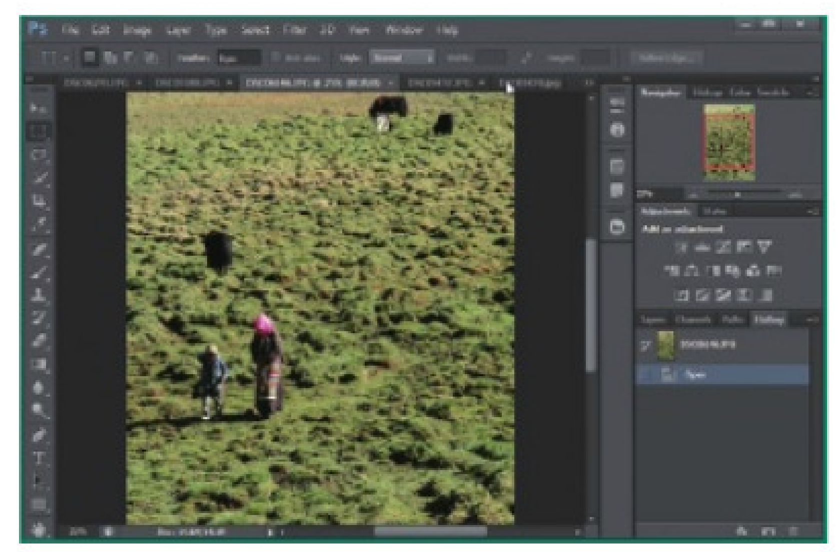
■ 晶合实验室 Sting



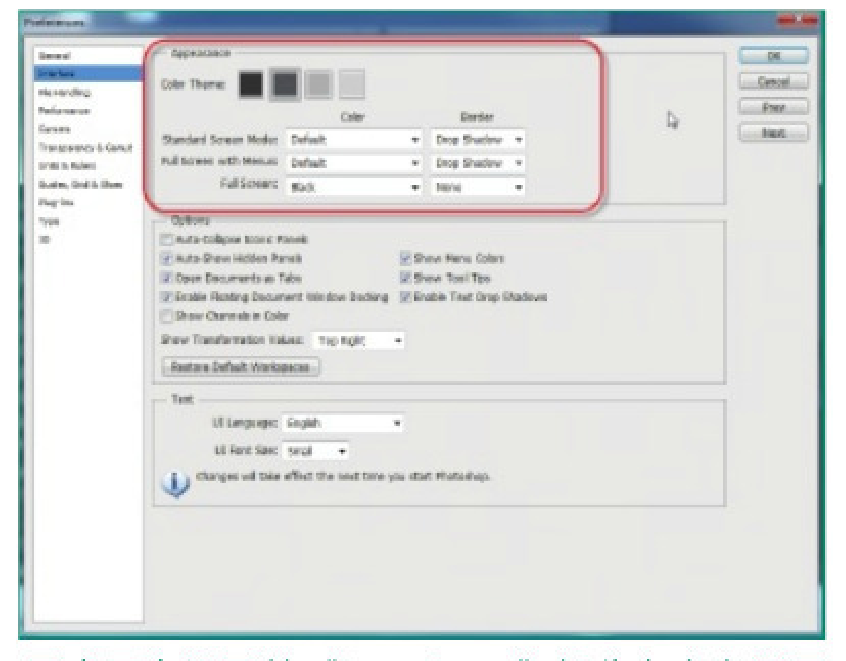
新增的Mercury图形引擎、64位CPU支持以及多处对工作流程的改进，确实可以让Photoshop CS 6的日常使用变得更为流畅与安全。新加入的图形处理特性效果令人惊喜，并且专注于更为简单便捷的“打包”式应用，无论是经验缺乏的普通使用者，还是专业老道的图片工作者，均可通过这些特性提高效率，更为轻松地获取满意的处理效果。

**炫目度：** ★★★★
**口水度：** ★★★★★
**性价比：** 未上市

**厂商：** Adobe
**上市状态：** 即将上市
**售价：** 暂无
**附件：** 不详
**咨询电话：** 800-744-0438（服务热线）
**推荐用户：** 对图片处理有较灵活和较高要求的用户
**相似产品：** The GIMP、PhotoImpact、Xara Xtreme



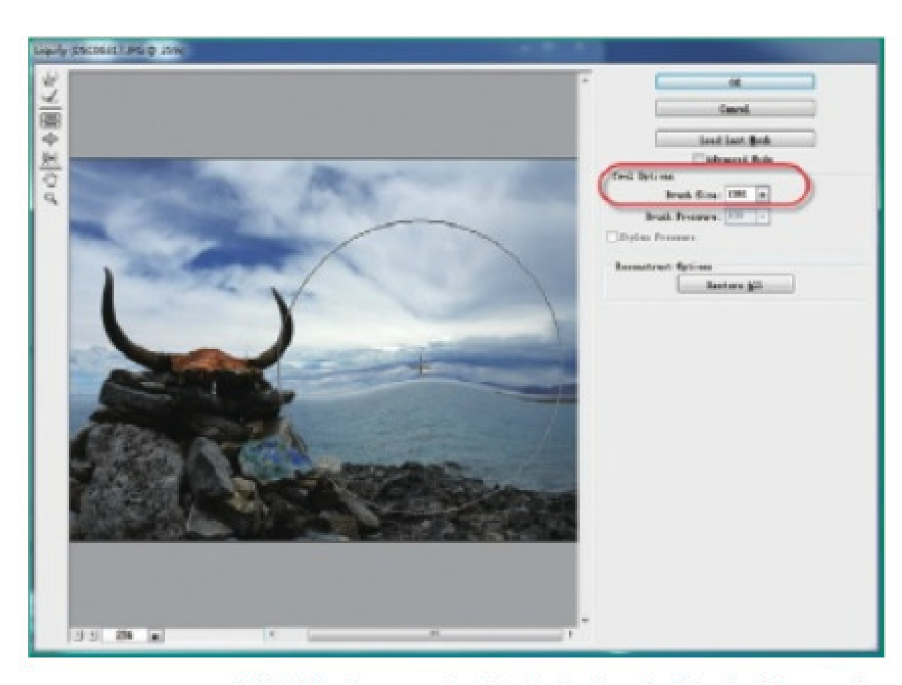
Photoshop CS 6工作界面



用户可在设置的“Interface”部分自定义界面颜色

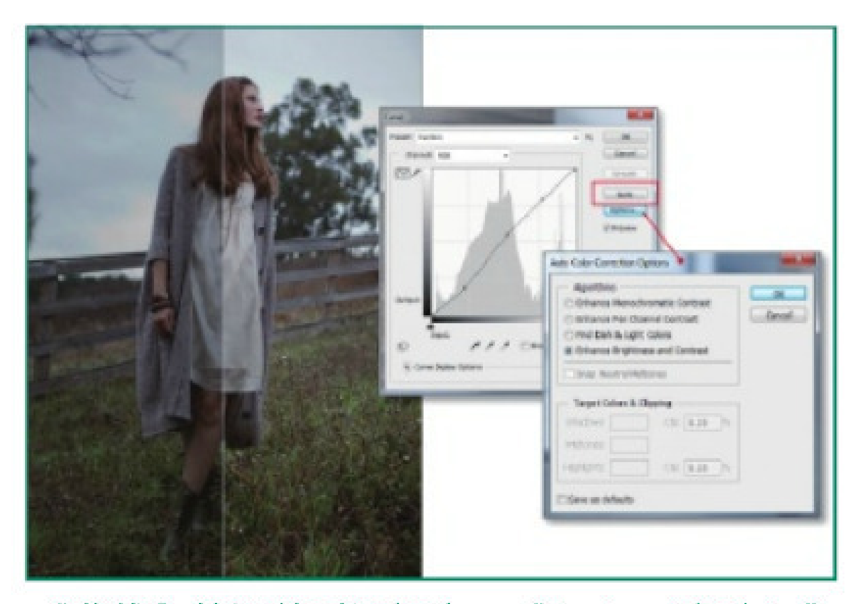
根据非官方的消息，Adobe最新系列的产品Creative Suite 6（CS 6）计划于今年5月左右发布。而作为Adobe系列产品中最耀眼的大众明星，Photoshop CS 6测试版已于3月底和公众提前见面，此时距Photoshop上一个版本CS 5的发布已近两年。从拿到的测试版来看，虽然并未实现网上曾盛传一时的镜头抖动模糊修正功能，但各种新增的特性仍足以让用户感觉到PS的“神奇”。

新版的Photoshop采用了不同以往的深色图形界面，可能是深色界面更有利于用户将焦点集中于待处理的作品，这也是Adobe全系列产品一贯的改进趋势。不过喜欢以往浅色界面或想进一步调整界面细节的用户，仍可在设置中更改出自己喜欢的颜色配置。就界面元素而言，CS 6基本沿用上代的设计，老用户可以轻松上手。

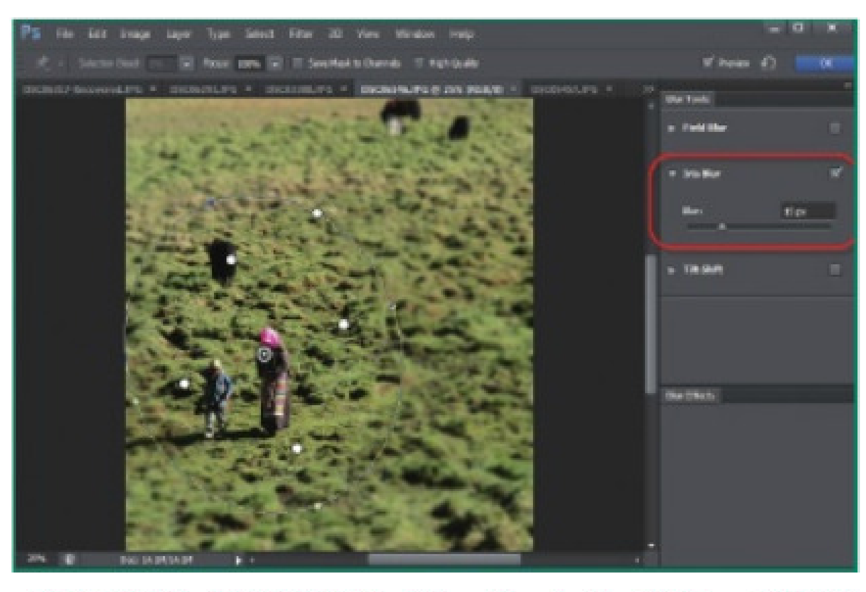


Mercury引擎技术可让“液化”功能支持最大15000像素笔刷的实时预览

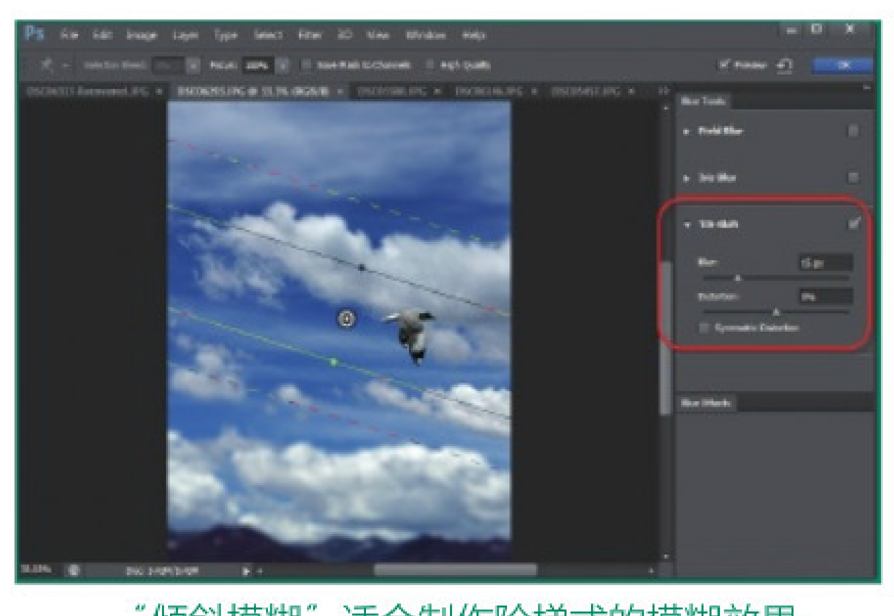
速度和效率提升是CS 6系列产品总体上最引人注目的新特性之一。Adobe在本系列的大部分产品中都引入了非常有效率的Mercury图形引擎，该技术能充分利用显卡GPU进行实时计算，大幅增强图像、视频处理的实时预览效果；此外，部分产品加入了对64位CPU的支持（Windows平台），运行速度进一



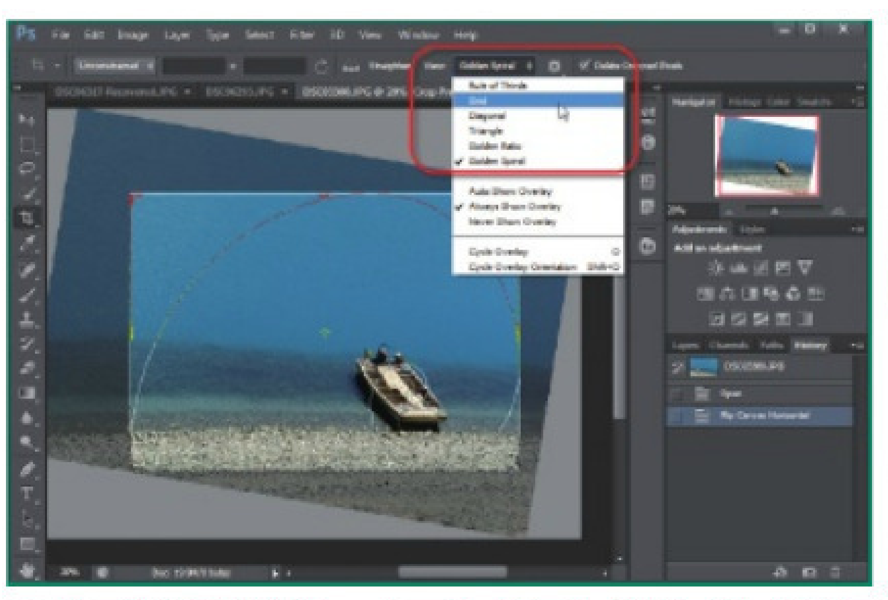
“曲线”等调整对话框中，“Auto（自动）”按钮提供了效果改良的一键式调整功能，图中左、右分别为“Auto”调整前后的效果

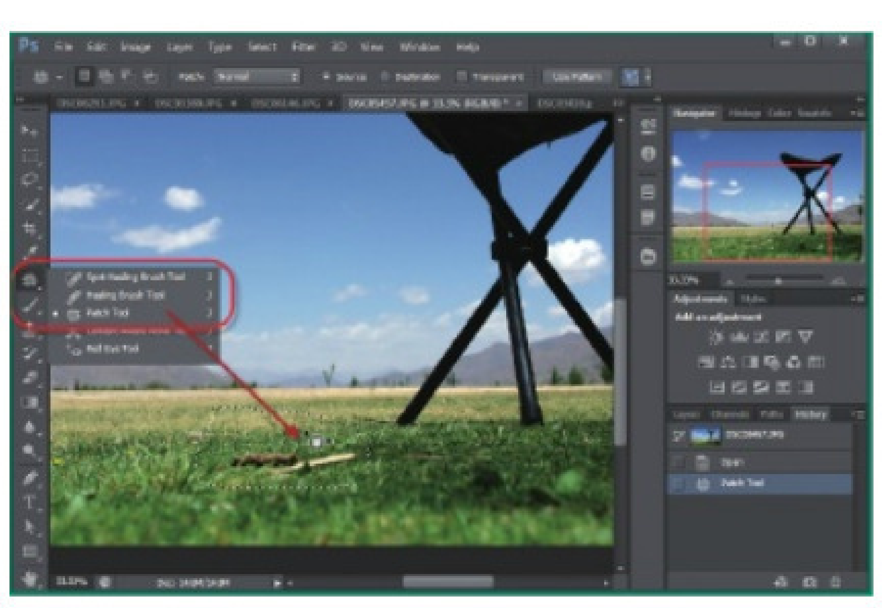


新加入的“虹膜模糊（Iris Blur）”功能，可轻松实现类似于大光圈虚化突出主体的功能


“倾斜模糊”适合制作阶梯式的模糊效果


全新的“透视剪切工具（Perspective Crop Tool）”，可以让用户一键完成“斜切变形－旋转－剪切”的组合操作，如图指定裁剪区域，红线标注的墙线在剪切后将变为水平


即使是普通的剪切，也可选择经典的构图法帮助用户快速获得美学上理论相对满意的成品，图中显示的是按“黄金螺旋”构图来剪切图片

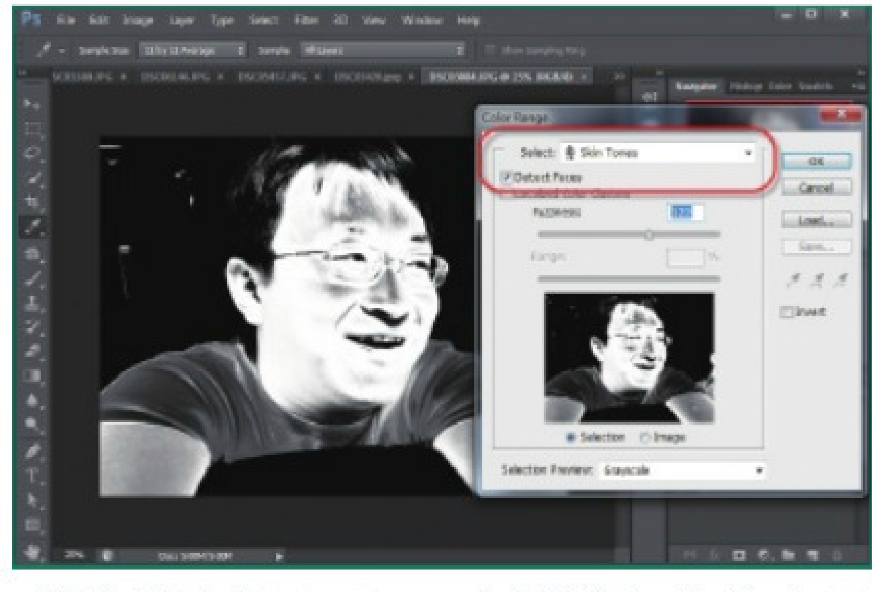

新加入的“补丁工具（Patch Tool）”，使用了Adobe进一步改进的“内容感知（Content-Aware）”技术，只需简单两个步骤，就能去除画面中的杂物而不显突兀


选择要去除的杂物，再移动选择图片中另一处用来“打补丁”的区块，软件就会智能完成“补丁”工作，图为使用杂物左侧区域进行“补丁”后的效果


“广角适应（Adaptive Wide Angle）”功能，在以往的“镜头校正”功能之外，添加了一项简单的针对广角甚至鱼眼镜头进行失真矫正的功能，请对比图中支撑柱和蓝墙的倾斜度



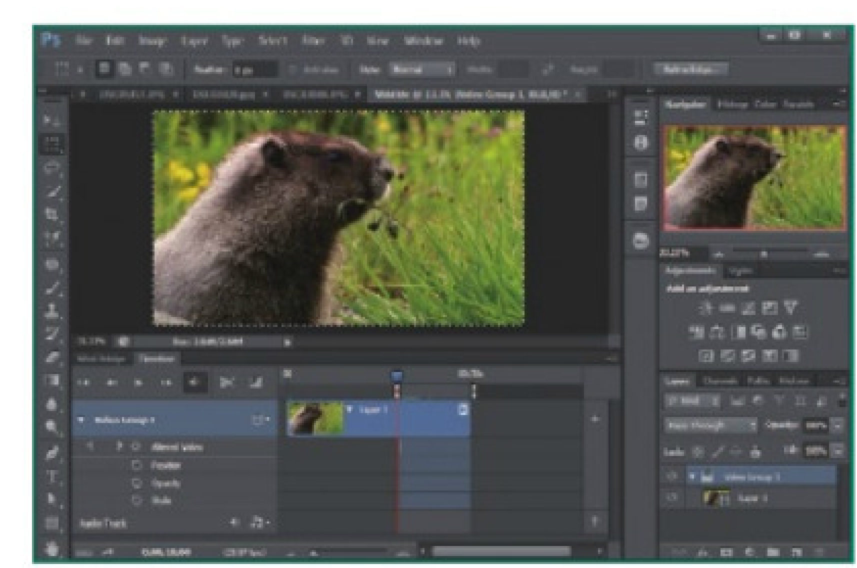
改进完善后的字体、段落工具，让用户在Photoshop中的文字调整更为便利，用户还可将自己常用的字体和段落设置存储为样式供以后使用


“颜色范围（Color Range）”选择工具中加入了“人脸识别”以及“肤色”选择的功能，可以帮助用户快速选择皮肤所在的图片区域

步提升。Photoshop CS 6在这两方面均有受益，以软件中的“液化（Liquify）”滤镜为例，当你选择某种液化特效并在图片上移动鼠标，处理效果会通过实时计算直接展示，得益于GPU参与计算的新功能，液化的笔刷最大可设置为15000像素。此外Photoshop CS 6还进行了工作流程方面的优化，如果你常常处理尺寸惊人的大图片，保存工作一定会占用不少的等待时间，而在新版中由于多线程的设计，你可让保存工作在后台进行，在保存图片的同时继续进行其它操作。另外，Photoshop CS 6中引入了用户们期待已久的“恢复未保存工作”的功能，如果你在工作中意外退出（无论是错按了电源键或是程序因内存不足崩溃），当你下次打开Photoshop时，未保存的图片会被再次加载——这项功能的重大实用性一定会令所有日常使用Photoshop的用户长舒一口气。

Photoshop虽然一直以图片处理最强利器著称，但一直以来也受到各种“傻瓜式”图像软件的挑战，这些软件虽然专业度较低、选项不够丰富灵活，但用起来更简单，所提供的功能看起来也非常实用、直接。实际上这些功能在Photoshop的熟练使用者手中可随意实现，但步骤较多、不够直接，这不仅造成了一般用户的使用障碍，即使是专业用户也有时会觉得效率不高。如何将这些实用的操作步骤进行“打包”，直接提供给用户使用，是Photoshop近几代中的重要改进方向。CS 6版亦是如此，不少改进应当会令新手和专业用户同时叫好，左侧图文说明列出了部分较为重大的改进，皆与此相关。

目前正式销售的Photoshop CS 5提供普通版和Extended两个版本，Adobe此次放出的CS 6测试版应为Extended版本，其中提供了改进后更为实用的3D以及视频处理功能，限于篇幅本测试不再做详细介绍，有兴趣的读者可自行研究。P


Photoshop CS 6中提供的视频处理功能



# 优酷土豆的悲喜剧

## 视频网站还能挺多久？

■本刊记者 冰河

"视频网站已经把电视台挤兑得活不下去了！"

在2011年末一个影视圈的聚会上，一位在电视台厮混多年的老编导曾经发出过这样一句牢骚，引来一片附和之声。

互联网平台对各种传统媒体带来强烈的冲击，这已经是众所周知的事实。如今，图书、报刊、杂志和电影的好日子早已一去不复返，但作为当代传媒的顶点成员，拥有足够强大的官方背景和行政权力的电视台，竟然也发出了"活不下去"的哀叹，这还是让人有些意外。而众人的附和也证明，这并不是某些地方电视台的烦恼，即使强大如央视这样的平台，也在感慨"不跟上互联网不行，会被视频网站挤死；可如果跟上了互联网，自己的网站也让自己的电视台不好过，节目放到网上对收视率冲击太大，可广告效果却没那么火"。简而言之，面对互联网这样一个强大而复杂的平台，习惯于以往盈利模式的电视台已经落伍了，而且落伍的不仅仅是模式，在思路上他们至今也未能彻底完成转变。

不过，视频网站的日子就真的那么逍遥么？未必如此。虽然中国最早的几家视频分享网站都已通过不同的方式在美国上市，搜狐视频、腾讯视频和奇艺高清等背靠强大公司背景的"富二代"也一直很风光，但风光背后依旧难免隐藏着艰难的另一面："卖身"盛大的酷六网在美国辗转上市之后半年业绩一直不力，创始人李善友用一种先抑后扬的方式离开；原本背靠大树的百度奇艺忽然不得不更名"爱奇艺"并更换网址，其中的玄机也耐人寻味；而中国视频网站的两大领头羊——优酷网和土豆网——在风光的背后也不乏各种纠纷和诉讼的阴影。所有人都在看着中国互联网关于影像娱乐的大戏还能上演什么新花样新争端，很快，新的高潮就"不负众望"地到来了。



在图书、报刊、杂志和电影之后，互联网又向传统的视频媒体发动了有力的挑战，但这次的赢家会是这些流媒体新锐吗？答案恐怕没那么简单

2012年3月12日，优酷网和土豆网，这两家占据中国视频分享网站状元与榜眼位置的企业共同对外发布新闻：两家企业将通过100%换股的形式进行合并，合并后的新公司将命名为“优酷土豆股份有限公司”；完成合并之后，已经在美国纳斯达克证券交易市场上市的土豆网将退市，优酷网将作为一家新企业继续留在纳斯达克；在合并后，优酷土豆网将占据中国互联网视频行业份额的半壁江山。截止合并前，优酷网2011年全年实现收入人民币8.98亿元，同比增长132%；实现毛利润约2亿元人民币，同比大涨452%；全年亏损面较2010年收窄16%，净亏1.72亿元人民币。土豆网2011年公司营收为5.1亿元人民币，较2010年增长78.9%；全年净亏5.1亿元人民币，亏损面较2010年的3.5亿元有所扩大。合并后，土豆保留其品牌和平台的独立性，优酷股东将拥有新公司71.5%的股份，土豆拥有新公司约28.5%的股份。

然而，就在“正式合并”3个月之前的2011年12月20日，优酷网以土豆网播放的视频侵犯其著作权为由，一口气在上海浦东区人民法院提起了4起诉讼。在诉状中，优酷网表示“土豆网在经营的网站上擅自向公众播放《军礼》《女监档案》《温柔的背叛》和《可怜天下父母心》4部电视剧，侵犯了其权利，损害了其利益，因此请求法院判令土豆网立即停止侵权，删除侵权作品，在土豆网上公开赔礼道歉，每部侵权视频各赔偿10万，共计赔偿40万元”。案件受理后，浦东法院已进行过多次调解，双方互不相让，一副不是你死就是我亡的架势；结果就在3个月之后，两家原本怒目圆睁的企业笑脸相向，合为一体。原本争执不下的诉讼也自然消亡，浦东法院证实优酷网已经撤诉——既然两家已经变成了一家，再打下去显然也没什么意思了。只是在3个月前，又有谁能想到会有这一幕呢？



土豆网和优酷网走到了一起！消息刚刚放出不到一天，这个怪异的标志就开始在各大微博上肆意扩散起来



每个人都是生活的导演，但并非每个人都是命运的主宰

在土豆网的页面上一直有一句文艺气息十足的口号：“每个人都是生活的导演。”据说这是土豆网创始人兼CEO，文艺青年王微的得意之作。显然，这次土豆和优酷自编自导自演的大戏足够戏剧化，但这一出大戏，却不是任何人都能轻易驾驭的。两家在资本市场各局其位的企业，幕后的导演，自然是资本，是那些手持钞票的人们。

## 一 让谁欢喜让谁忧

据说，在优酷和土豆宣布达成并购之后，同行里反应各异：最高兴的当属腾讯视频的员工，他们在写字楼里鼓掌欢呼，理由是“两家霸占市场前两位的企业合并，让腾讯视频自动成为今后市场的二把手，在3月份就达成了全年的业绩目标，年终奖是不会少了，这如何不让人欢欣鼓舞？”也有一些人并不开心，他们因为种种原因刚刚从旧公司辞职，然后年后入职新公司，没想到连试用期还没过完又回到了前东家的旗下，委实让人哭笑不得。

瞧，视频网站的大戏，欢乐程度其实一点不亚于这些网站上流传的那些垃圾穿越剧、谍战剧之类的“巨片”——在荒诞程度上也许还要更胜一筹。

优酷并不算是中国互联网上瞄准视频分享市场的第一波淘金者，土豆、六间房、酷6等网站动手得都要略微更早一些。但正如互联网的惯例一样，最早动手的未必能捡到最好的收获。虽然成立的时间略微晚一些，但凭借演员张钰揭露演艺圈“潜规则”的视频，优酷网几乎是一夜之间就达成了“名震互联网”的初期目标，而这距离优酷网成立仅仅5个月。优酷网的口号是“世界都在看”，世界在看什么？优酷网以互联网最经典的形式扬名立万，也诠释了互联网上人民最爱看的东西——擦边球也好，盗版大片也罢，视频网站的起家都和张钰一样赤裸裸，没人谈什么节操，也看不到什么下限。2006年，YouTube刚刚用16.5亿美元的价格将网站出售给Google，所有的互联网创业者都毫不掩饰地表示眼红，并打算复制YouTube的成功——注意，是YouTube“出售”的成功。没人知道能否通过互联网



很多朋友都把YouTube视作在线视频网站的榜样，但又有多少人留意过这家站点真正的所有权归属者呢？






对于优酷网的创始人古永锵和土豆网的创始人王微来说，这场"合并"的风波背后到底是什么滋味呢?




在古永锵的微博关注列表中，赫然可见土豆网创始人王微的名字；而在王微的微博微博好友名单中，优酷网创始人古永锵的名字同样赫然在列——对于外界的观察者来说，这至少表明了一种态度

视频分享找到什么长久有效的赚钱模式，只要刷得起来流量，再将网站卖出去，这目的便达成了——就仿佛2000年前后第一波互联网泡沫兴盛时的想法。不少人坚持想要做好这个市场，但没节操的竞争最后注定会演变成资本的竞争而不是内容的竞争，所以六间房最终近乎消亡，而酷6网比着"6"的手势，将自己卖给了盛大，也算成功套现。面对奇艺、搜狐视频、腾讯视频这些可以拼爹的"富二代"，还有风行网、乐视网、暴风影音这些在背后虎视眈眈的对手，土豆和优酷能够占据市场前两位份额堪称不易。正因为如此，两家企业的合并既让人意外，仔细想想也在情理之中。毕竟站在最前排的位置上，承受的风浪一向是最大的。

在以往的采访经历中，本刊记者曾经多次见过这两家企业的创始人。第一次见到优酷网创始人是在搜狐的某次活动上，当时还在搜狐网担任COO的古永锵站在一边，双手插在裤兜里仿佛一个路人，以毫无隔阂的口气问偶然站在他身边的记者本人"你觉得他们说得怎么样？挺好？是啊，装得和他妈真的一样，我都要被感动了……"这番闲谈让人吃惊，直到后来交换名片，才知道他是这家网站仅次于张朝阳的二把手。他的身材很高大，握手很有力，笑容也很真诚，联系到他的那句评价，让人觉得这个高管与行业里常见的那种官话套话大忽悠之流截然不同。后来他离开了搜狐，创建了优酷。几年后再见到他的时候，他依旧站得笔直，笑容可掬，说话直爽，只是从前的一头短发已然花白，说话也不会带上"他妈的"这种脏字了。即使是在昔日战友张朝阳高调宣布搜狐起诉优酷侵权，古永锵在搜狐发布会现场对面的大厦召开针锋相对的发布会，即使是在情绪激动的时候，他也保持了应有的礼节。从前身上的那股悠闲已然离他远去。

而与土豆网创始人王微的初次近距离接触同样也给记者本人留下了很深刻的印象：那是在土豆的映像节上，在舞台上完成一番充满热情的讲话之后，王微到单间里接受专访。专访结束，他忽然反问了一个问题："你觉得我们眼前的狂欢，是真实的景象么？"这个突兀的问题很哲理，很有点"庄周梦蝶"的味道，在得到记者客套而肯定的回答之后，王微自己回答了这个问题："大家以为是真的，所以它就是真的了。所以真实有时候可以被制造出来，想要穿透这种制造出来的真实，你们做记者的有这个能力，但未必受人欢迎，就像Matrix（电影《骇客帝国》）里面那样。不是什么人都有面对真实的勇气，所以生活也需要导演，知道大家能接受的那种方式。"言谈间，王微就用这样一种充满文艺气息的口吻随口道出了他的理想，显然他自己认为那是真的，但别人未必认同。土豆之后的发展之路并不算顺畅，尤其是在优酷上市之后，土豆网也已经接近上市的关键路口。但就在那时候，王微和他的妻子展开了一场离婚诉讼，法院因此冻结了作为他们共同财产的土豆网股份，直接导致上市停顿。直到8个月之后，王微才解决了离婚案的困扰，将土豆网成功送上证券市场的舞台，只是8个月后的形势已然和优酷上市时的行情完全不同，上市的融资份额也与8个月前的预想完全不能相比，投资环境已经变得十分严苛，资本市场对土豆并不看好。据说，在土豆上市前的关键时刻，投行仍然建议土豆网推迟上市，但王微在"最后三分钟"决定坚持如期上市。土豆上市首日，股价跌破发行价，跌幅达11.86%，市值只有优酷的1/4。于是，原本资格最老、广告市场份额最高的土豆只能位居其后。坊间有传说王微的离婚诉讼也是遭人设计，目的就是拖延其上市进程，不过传说至今也只是个小道消息，从未得到证实。无论如何，对于文艺青年CEO王微来说，最好的时光已经是过去式了。

因此，这两个在生活中都不缺乏戏剧情结的人，做出了这样一个戏剧化的决定，其实并不算戏剧化。

在合并发生的8个月之前，王微担任编剧的话剧

《大院》在北京剧院上演，台上饰演某公司CEO的男主角在结尾悲愤地选择引颈自尽，引得台下观看的北京观众一片唏嘘；8个月后，39岁的土豆网CEO王微做出了一个更理性的选择，他在新浪微博上这样评价这次合并：“一家公司，两个品牌，两个网站，两个销售体系，在合作、开放、尊重、包容的团队氛围下达到双赢。生活继续，导演继续。”不过相比于他能做主让男主角自尽的那个舞台，这次的合并，他显然不是那个操纵一切的导演。

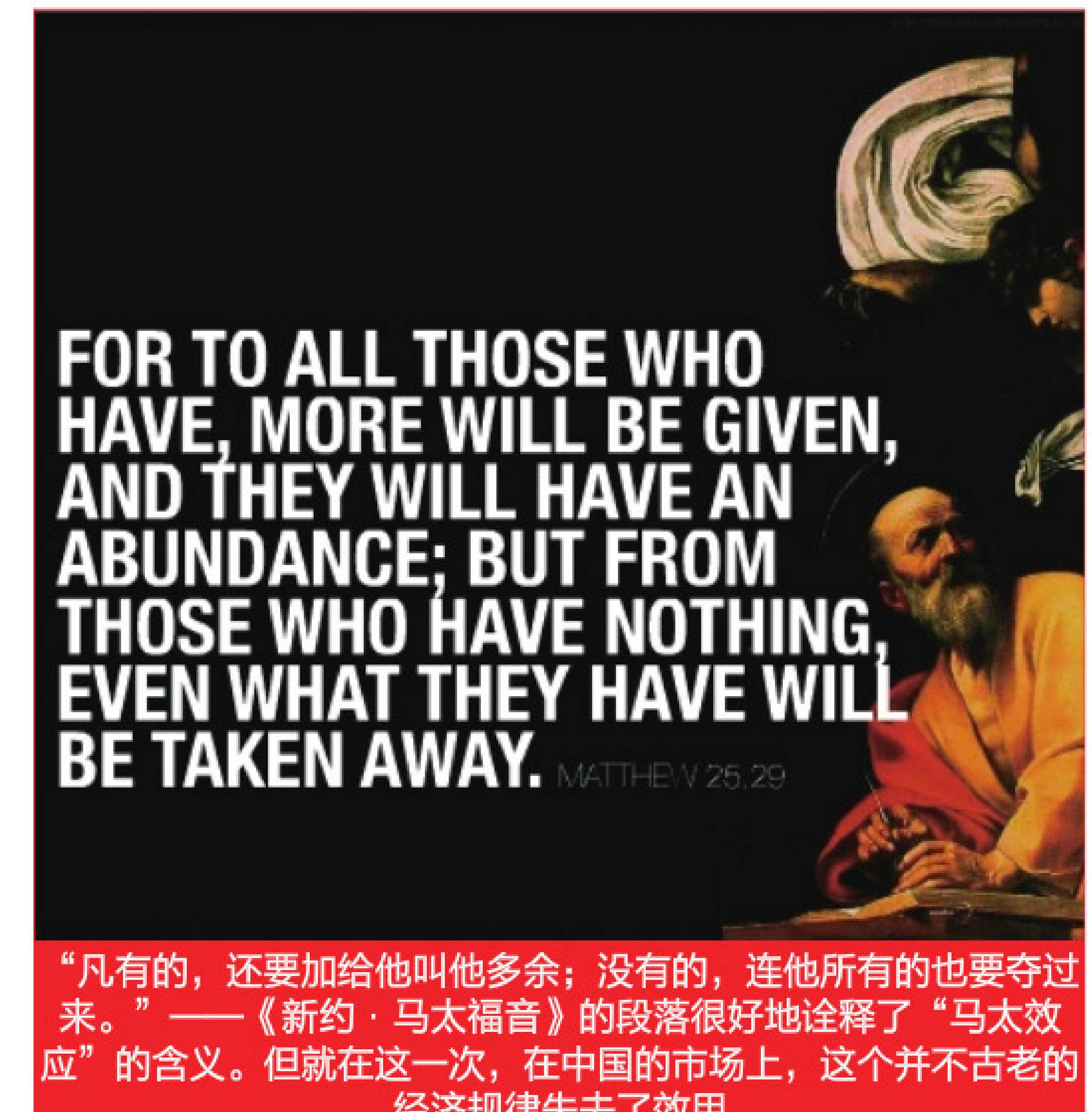
几乎在同一时间，合并后主导新公司的优酷CEO古永锵也在微博表明了几乎完全相同的观点，惟一不同的是最后一句“生活继续，导演继续”被换成了“一起实现合一梦想”。这一次，他还是保持着笑容可掬的表情。

优酷网在美上市后，古永锵曾预言过视频网站将出现并购和洗牌的情况。他认为，在接下来的18个月里，视频网站行业将出现经济学中最普遍的“强者恒强”规律，即“马太效应”。“优胜劣汰，这个行业里的玩家会越来越少”。在互联网产业这一点体现的很明显，无论是阿里巴巴、Google还是Facebook，在达到规模效应可以起作用的程度之后，网站营收的增速必然超过成本投入的增速。但一年的时间过去之后，中国在线视频市场的反应却呈现出“强者不强”的“反马太效应”，最明显的例子就是搭上盛大“好船”的酷6开始内部动荡和裁员，创始人李善友和部分员工更是选择了离职。乐视、风行、暴风和迅雷等网站也选择低调行事，土豆网的上市融资额没有达到预期，在与优酷网合并的消息传出之前，土豆网的股价已经从发行时的29美元，一路跌到10美元左右。自上市后，土豆已有大批高管和创业老员工陆续离职，而优酷的情况也与此相仿，起因是优酷上市时员工持有的期权被稀释为“18股合一”“很多高管的股权甚至都不到1%”。无论股价如何，都不足以继续留住人才。

另外一个问题则是愈演愈烈的版权大战、带宽大战带来的现金流紧张。在把电视台的收视率挤压得非常难看的同时，视频网站自身也付出了巨大的代价。各个网站面对几乎半年翻一番的电视剧剧集价格叫苦不迭，却又不得不硬着头皮购买首播权、独播权以维持网站内容质量。从前面的财报数字中可以看到，作为中国互联网视频分享网站前两名的优酷和土豆，即使拥有如此规模的市场份额，巨大的营收交易之下依旧是巨亏，距离盈利看起来还有不小的距离，但投资人的耐心还能维持多久，谁也不知道。因此古永锵此前接受本刊采访时，曾把视频网站竞争形容为“找钱能力的竞争”。主打Web2.0概念的视频共享网站，如今其实是个高度同质化的Web1.0行业，监管部门的严厉手段，让优酷、土豆早在上市前早已陷入争夺版权的“华山一条路”，实力雄厚的新玩家搜狐、百度、腾讯等于2010年前后杀入市场，更是让影视剧版权一路飙升到此前的10倍以上。以土豆去年底独家买断的台湾综艺节目《康熙来了》为例，这档小成本访谈类节目，每集制作费仅20多万新台币(约合人民币4.1万元左右)，但土豆网买下未来的历史播放权和未来一年独播权的价格，是7000万人民币，足够制作方把节目再重新制作一遍。如今，已经有不堪重负的视频分享网站又开始偷偷打起了擦边球，至于风行、暴风等网站，一向都是低调擦边球的路数。

因此王微之前曾对“版权大战”评价说“这个市场好比开餐馆，大家没有在拼菜的口味，却都在拼主食。”这导致目前国内市场上视频网站几乎无一例外均陷入亏损。合并之后优酷上周新发布的财报显示，过去两年优酷营收为12.8亿元，亏损3.77亿元，亏损的主要原因是版权开销，几乎同一时期公布的土豆财报显示，过去两年营收8亿元，净亏损为5.53亿元。尽管土豆2011年8月上市时募集的资金是1.74亿美元，约合11亿人民币，远未达到穷途末路的境遇；优酷的账面资金更宽裕一些，而且美国股市对亏损的互联网概念股一向宽容，即便钱已花光，也可以在纳斯达克增发股票缓解危机，但显然优酷和土豆都决定要有所改变。既然不能完全干掉最大的对手，那么把最大的对手变成一家人也是个理性的选择。

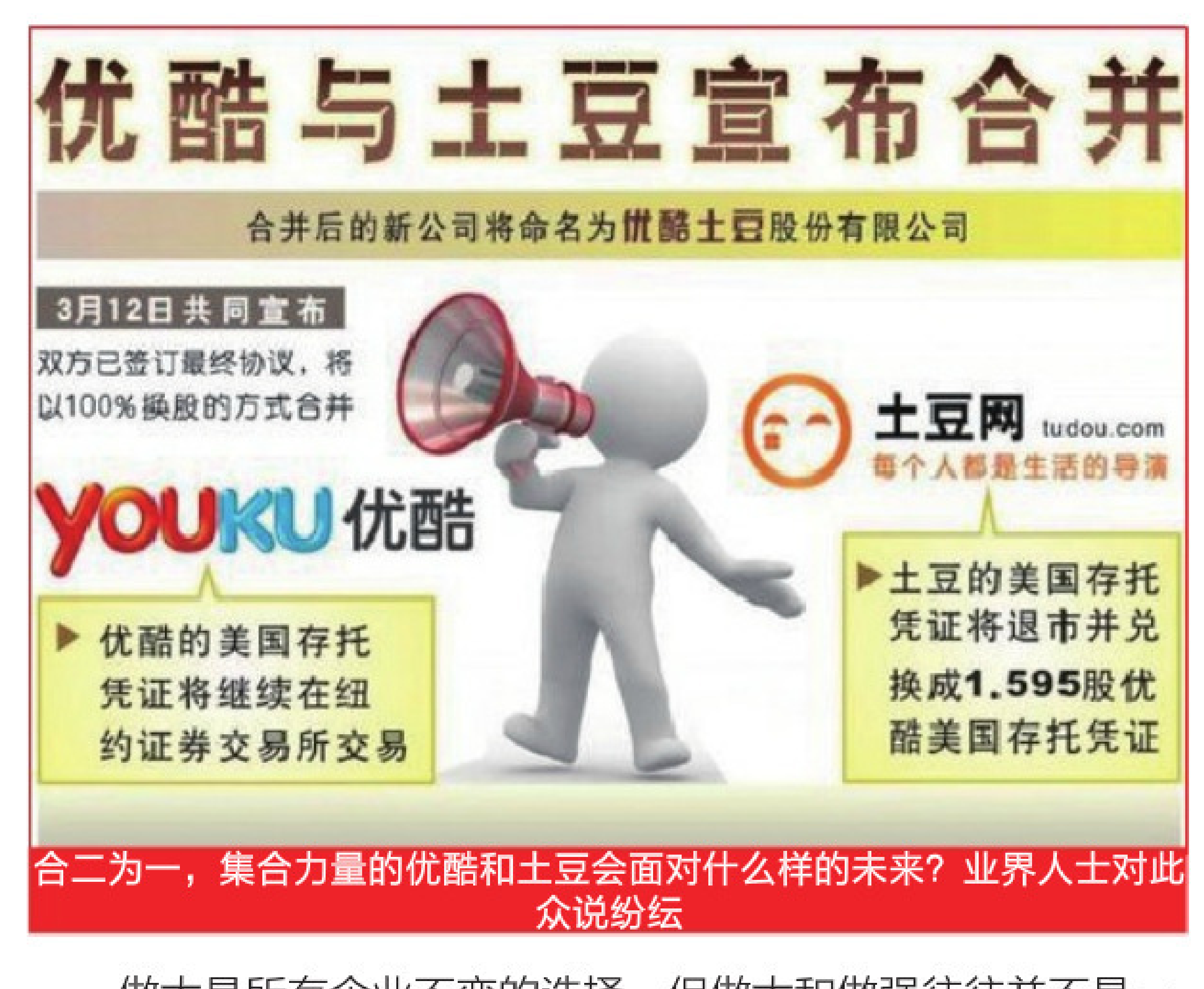
就这样，优酷网和土豆网在3个月里上演了从冤家到情侣的戏剧性转折，将更大的压力留给了身后的竞争者。



“凡有的，还要加给他叫他多余；没有的，连他所有的也要夺过来。”——《新约·马太福音》的段落很好地诠释了“马太效应”的含义。但就在这一次，在中国的市场上，这个并不古老的经济规律失去了效用


在商业领域中，如果不能将你的竞争对手置于死地，那么化干戈为玉帛握手言和也并不是什么下策——毕竟商业的根本目的是利益，不是吗？

# 二 有钱没钱都要过年




合二为一，集合力量的优酷和土豆会面对什么样的未来？业界人士对此众说纷纭

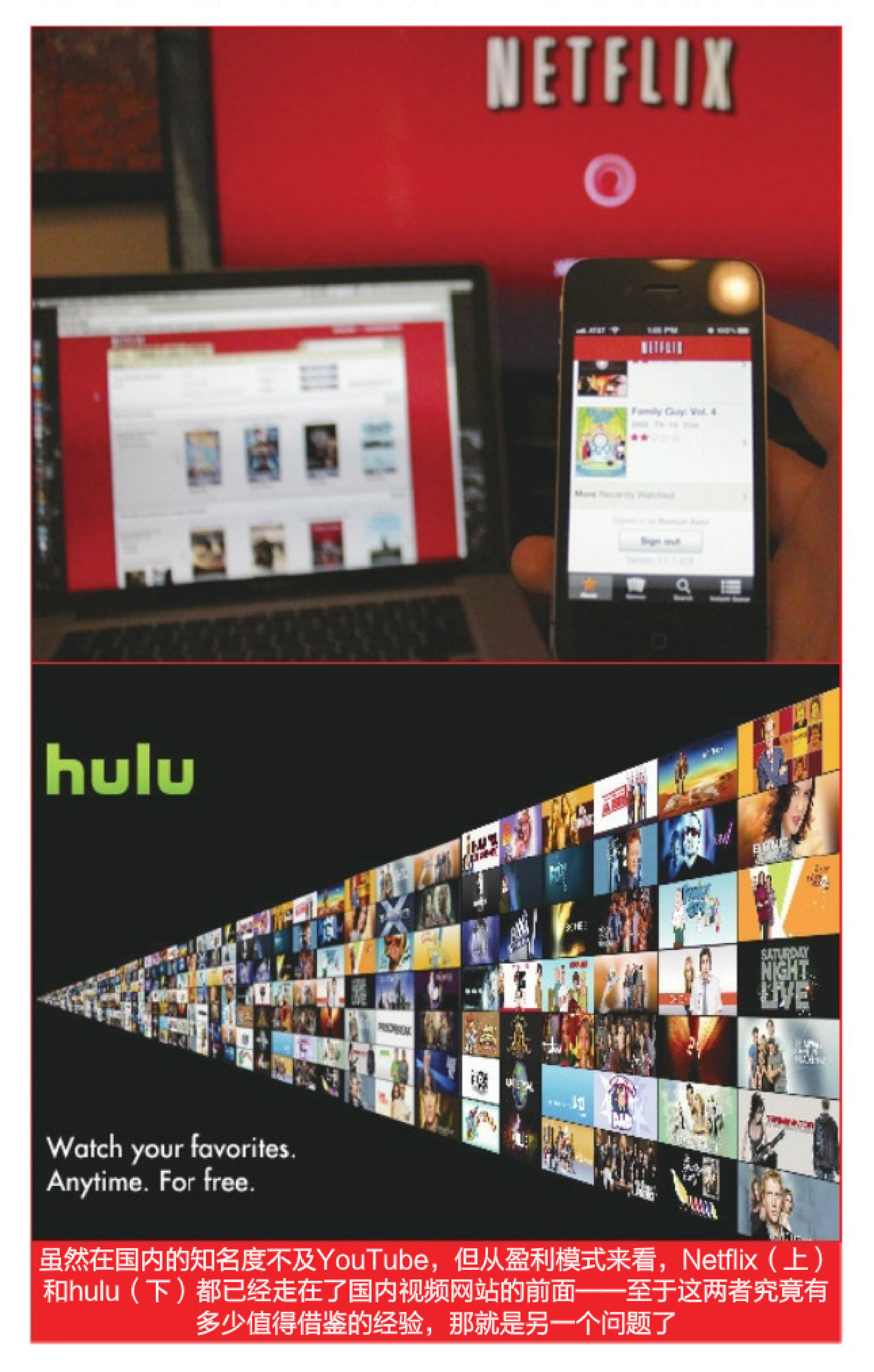
做大是所有企业不变的选择，但做大和做强往往并不是一件事。

3月13日晚，三里屯punk酒吧，在得知优酷网与土豆网合并后，搜狐董事局主席张朝阳决定在这里“开个派对”。曾经与古永锵反目成仇的他对于优酷和土豆的并购显得一点不担心，不过，暴风影音的CEO冯鑫则表示，两家视频行业的巨头合并对其它做视频网站的同行来说“肯定是灾害”。这很像当年户外传媒行业分众与聚众合并的重演，将奠定行业格局。但百度旗下奇艺网CEO龚宇也在微博对双方的合并表示祝贺，认为这令“市场格局更显清晰”，不过言外之意是奇艺并不惧怕这种清晰，也许只是少了一个对手而已。

的确，从账面上看，优酷网与土豆网合并后，二者将占据中国网络视频广告市场将近一半的市场，并产生协同效应，共享版权内容库，每年可节约5000万至6000万美元的支出，同时提升广告的含金量，大大增强同版权方的议价能力，压低内容收购价格。但这是否能遏制百度、腾讯等“拼爹的富二代”视频网站一直以来咄咄逼人的上升态势，如今显然并不算乐观。与优酷网与土豆网这样的垂直门户不同，“富二代”们的流量多来自自有的门户、搜索等，它们大多没有盈利和资金压力，同时又具备持续强大的用户导入能力。以百度奇艺为例，奇艺从两年前成立至今，用户数从零增长到2亿，这其中的大多数来自于在国内搜索市场占据压倒性优势的百度——后者仅手中的现金就有18亿美元，相当于优酷市值的6倍。无论是拼版权收购还是拼推广营销都绰绰有余。而优酷和土豆可以应对的手段并不多，最初靠“用户上传视频”起家的土豆网，以及同时期创立的其他视频网站，在数年前都曾因种种原因被“停站”，这其中当然有盗版的因素，但更多却是因为“审查”有问题。这并不仅仅限于“用户上传视频”，此前土豆为与其他网站“独家”而花巨资购买的大量台湾、日本综艺、动漫版权，可能因为内容问题不能获得许可证而遭禁播，这给土豆带来了潜在的风险。

此外，这次合并并未能提供提升利润率的想象空间。即便不考虑两家企业的整合效率如何，显而易见的问题还有两个：一是带宽成本虽然在下降，但降幅仍嫌太慢；二是国内视频网站广告转化率低，是广告价格偏低和视频网站亏损的直接原因，这一情况并未因合并案而有所改变。此举对版权成本的影响也有待观察。优酷与土豆合并后，两个平台仍将独立运营，但双方的长视频业务，在行业内均不占优势，版权方和分销方也肯定不会同意以同样的成本，将一份视频放在两个平台上播放。虽然这两个平台在名义上已经属于一家企业了。

从同行的情况看，目前国际上有两种盈利的在线视频内容运营模式：一是Netflix，收费为主，依靠用户付费和进入客厅来取得利润；二是hulu模式，即免费为主，正版视频加贴片广告。但他们有一个相同的特点，即都通过一定的硬件支持，可以在电视上播放，获得像看任何一个电视频道一样的用户体验，进入了“客厅”。但在中国，目前这个领域仍是“禁区”。此前，上海盛大曾经试图涉水这一领域，推出了盛大盒子，但很快就在广电总局、新闻出版总署等管理部门的干涉下停止。于是，中国的在线视频内容盈利途径除了可有可无的用户收费之外，就只剩下hulu的贴片广告模式一条路，这让为了提高点击率和黏性而进行的独家剧集收购愈演愈烈，连电视台也惊呼“顶不住”。而在版权费用迅速上升的同时，现金流成为了行业的最大瓶颈，即便是成功上市优酷网和土豆网也不能解决这个问题。因此，早在2011年业内就曾传出优酷网




虽然在国内的知名度不及YouTube，但从盈利模式来看，Netflix（上）和hulu（下）都已经走在了国内视频网站的前面——至于这两者究竟有多少值得借鉴的经验，那就是另一个问题了

和土豆网将要合并的消息，而优酷网创始人及CEO古永锵亦不讳言“愿意收购土豆网”，但正如当时业内分析师所指出的，在版权费用的压力下，优酷网也并无富余的现金可用于收购。2012年刚开春，双方就以换股的方式完成合并，并未动用一分现金，可谓有钱没钱，都要过年。

让人更无法分辨的是，双方的合并究竟是优酷、土豆发展的考虑，还是投资者为套现“设局”？种种迹象显示，此次突然而来的合并不像是一次真正的并购，更像是一次财务运作，背后更多是资本推手活动的痕迹。典型的例子是，双方合并之前的周五，股票即已大涨，这让人疑心消息是否被有意泄露。

但事实上，在成本的压力下，双方的合作已经进行了一段时间。尽管2011年12月双方的诉讼官司屡经调解也不肯松口，但2月3日，优酷网和土豆网就在北京忽然宣布双方结盟，正式推出“网络视频联播模式”，双方在版权发展方面达成战略合作，并在买断的独播剧资源方面进行互换。作为土豆网财务顾问的易凯资本CEO王冉更透露，土豆与优酷关于合并的谈判很久之前就开始，甚至在前者上市前就有过接触。在与优酷敲定协议之前，土豆也曾与行业内的大部分视频公司接触，新浪视频甚至走到了只差王微签字同意的地步。因此，土豆选择优酷这个恩怨重重的对手合并，对于外界来说是一个充满了疑惑的选择。

无论如何，生意场上的对手和朋友都是暂时的，只有利益永恒。正如乐观者所预期的那样，假如优酷和土豆仍旧能在接下来的竞争中保持领先，熬到几年后兼营视频业务的巨头们失去兴趣离场，机会就来了。“剩者为王”，这样的戏码在中国互联网已经上演了一次又一次，这次显然也不会例外。

但是，在资本运作的层面之外，对于用户来说，像土豆网这样一个可以把贴片广告静音的网站，这样一个在首页明确标出哪个视频是广告的网站，这样一个每年花巨资举办新媒体影像颁奖的网站，它的继续生存是一种信念的延续。如果土豆网能够依旧保持土豆的以往风格，那所有人都会很高兴看到它的幸存。

## 三 谁是赢家?

从合并的运作方式来看，虽然土豆保留了自家的品牌和平台，但优酷在这场合并中占据了主动地位是毫无疑问的。只是，占据了优势的优酷会是真正的赢家么？显然，合并之后，优酷和土豆曾经单独面对的问题并不能随着规模的扩大迎刃而解。在美国，绕开迄今仍然坚持用户上传内容模式的YouTube不提，Hulu和Netflix这样的网络视频公司都与电视电影制作公司保持着良好的关系；在中国，内容是传统媒体用来制衡网络视频公司的利器，在一场又一场版权官司后，中国的网络视频公司深陷于昂贵的内容与带宽中不可自拔。最终只能抱团取暖，这是一场无所谓谁赢谁输的战争。

如今，合并后的“YouTudou”已经稳居网络视频行业老大，但其面对的竞争者仍然来势汹汹，新浪、搜狐、腾讯、百度4家“富二代”网站的视频服务虽然目前市场占有份额不如它，不过其背后的庞大资金量都是优酷和土豆所无法企及的。“YouTudou”并不是YouTube，没有找到谷歌这样的好“干爹”，依旧只能自力更生，和“富二代”死拼。两家公司在合并前也已在自制剧领域做出探索，土豆制作的电视剧甚至被电视台买走上星播放。在不能遏制住传统内容提供商胃口的前提下，自制内容也许是可行的出路之一——当然大家都清楚，这条路真不能指望太多。

真正的挑战不止于此，就如同此前盛大曾经尝试过的那样，互联网进客厅始终是未来的发展趋势，如今智能电视也正在远处招手。如果如传说中所言，苹果将在2012年推出iTV，电视将实现智能个性化发展。像已有的手机与平板电脑一样，平台与应用相分离，硬件绑定平台，内容变成应用。就像现在iPad上我们所看到的那样，“谁拥有最多的内容就不再重要了，你都只是人家平台上的一个应用。”而Google也要发布自己的电视终端，现在大多数电视厂家已经开始跟上潮流，在产品中内置Android系统，可以看电视、看网页，甚至是玩“愤怒的小鸟”。如果不好好考虑如何抢占终端，搭建平台，无论怎样折腾，“YouTudou”最终可能只能面对沦为一个App的命运。



钻进同一个战壕的优酷和土豆究竟会面临如何的未来呢？也许只有时间会告诉我们答案

到那个时候，“YouTudou”又会选择和谁合并呢？是央视，还是后来的对手？

也许那会是另一个在3个月内发生戏剧性转折的新故事。

几乎在一夜之间，各种关于电子阅读的新词汇就闯进了我们的生活。Retina，苹果The new iPad上所使用的新屏幕，已经让肉眼分辨不出显示屏上的栅格，这是在为苹果的电子教科书iTunes-U及其他电子阅读应用作准备。Kindle Fire，新的Android版的kindle，让Amazon在电子书的发展策略上，踏出了电子墨水之外的另一大步。京东商城电子书刊平台重装上线，引发了众人对未来在线图书市场的讨论……或许仅从技术角度来看，它们都不是时鲜的话题，关于纸质媒体向电子化过渡的讨论，十多年来一直没有停歇。

那么，为什么是今天？

或许，今天大家已经准备好了。你呢？

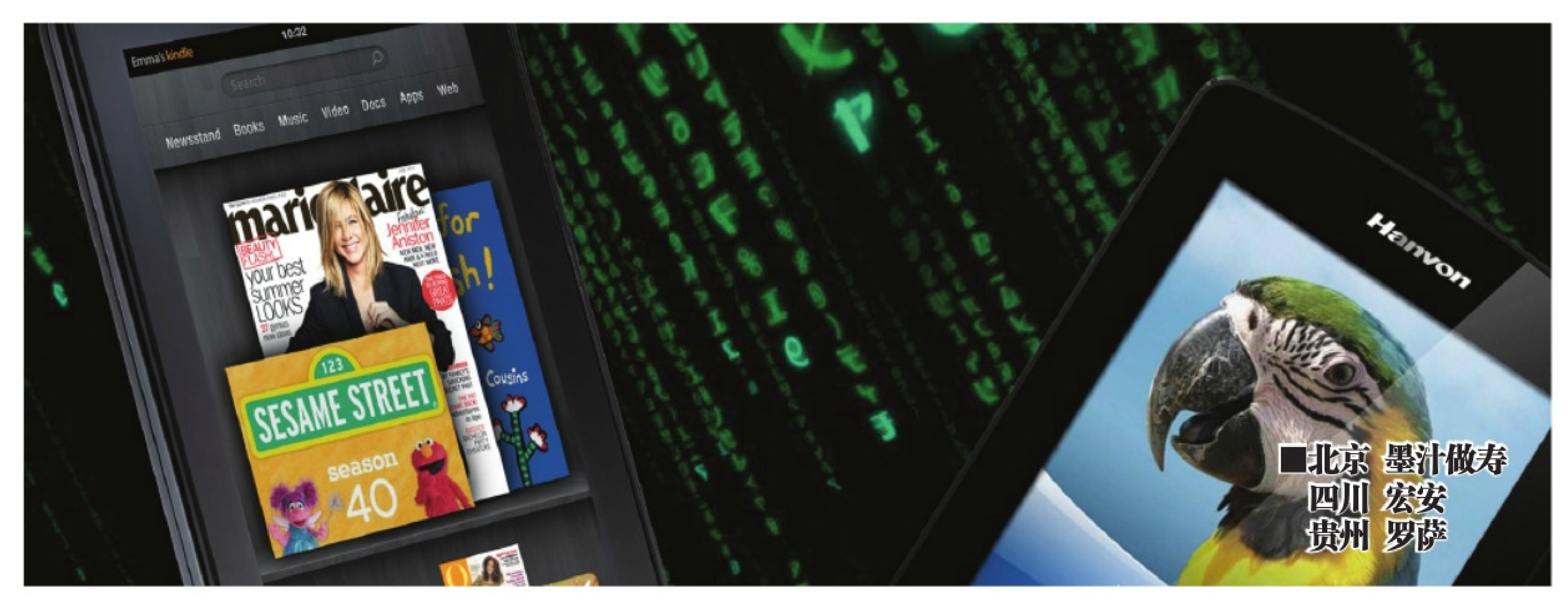
# 阅读的革命

## 掌上看世界

■策划 本刊编辑部

## 导读

# 手持乾坤 主流电子阅读平台




■北京 墨汁做寿
四川 宏安
贵州 罗萨

无论是因为“书中自有千钟粟”，还是因为有“黄金屋”“颜如玉”，阅读正逐渐在青年人中重新流行起来，不过大家手中的书卷变成了各种手持设备。能看电子书正成为掌上设备必备的功能，只要你愿意，MP3、CMMB、数码相机、PDA、电子词典、数字电视、数码相框、PSP、DSL，乃至早期的Game Boy都能阅读电子书。对于书迷来说，目前使用的电子书阅读方式不一定最符合自己的需求，而其他方式又不可能亲身全部感受到，它们之间到底有什么差别？又各自有何特点呢？

## 一、书中车马多如簇——常见电子书阅读平台

目前市面常见的电子书阅读平台主要是专业/半专业电子书/电纸书以及平板、手机两种智能数码设备。

### 1.术业专攻——E-ink电纸书

电子书也就是电子阅读器的统称，而通常情况下，“电纸书”特指使用E-ink显示技术，提供类似纸张阅读感受的的电子阅读产品。这类产品有何特点呢？

#### 盛大Bambook全键盘版



参考价：479元

CPU：Marvell PXA310 624MHz处理器

存储器：内置2GB，不能扩展

操作系统：基于Android的WebOS（并非惠普WebOS）

屏幕尺寸：6英寸E-ink

屏幕分辨率：800×600，16阶灰度

操控方式：全键盘

可观看的电子书种类：支持txt、ppt、pptx、pdf、doc、html等格式

尺寸：200mm×132mm×9.9mm

产品重量：280g

**评点：**盛大Bambook全键盘版采用工程塑料外壳，更轻薄便携，配置6英寸E-ink电子墨水屏，16阶灰度高对比，显示锐利，阅读舒适。它支持WiFi，采用QWERTY全键盘，响应速度和翻页刷新速度较快，可为用户提供较好的阅读体验。其厚度仅有9.9mm，便携性不错，整机续航长，一次充电可待机24天。通过云梯软件导入，Bambook可较完美支持pdf文档。

### 汉王N800

参考价：1699元

CPU：君正JZ4750 360MHz处理器

存储器：标配4GB，支持TF卡（最大32GB）。

操作系统：Win CE

屏幕尺寸：8英寸E-ink

屏幕分辨率：1024×768，16阶灰度

操控方式：按键+手写笔

可观看的电子书种类：支持txt、html、pdf、doc、xls、ppt、epub、heb等格式

尺寸：228×163.5×10mm

产品重量：460g

**评点：**8英寸是比较适中的尺寸，XGA分辨率也大大强于6英寸屏幕的SVGA分辨率。分辨率增加后，无论看书、浏览网页，还是看pdf文件，都能获得更好的体验。汉王N800支持WiFi，标配2000mAh锂聚合物电池，一次充电可待机15天以上，连续翻页10000次以上。它可更换字号与行距，支持版面缩放、编辑当前页、手写记录、摘抄、TTS语音朗读功能，对pdf文件的支持度也更好，可横屏、旋屏，支持滚轴方式阅读。

### 亚马逊金读Kindle DX




参考价：2999元

CPU：飞思卡尔i.MX31L 533MHz处理器

存储器：标配4GB

操作系统：Kindle 1.0/2.0版系统

屏幕尺寸：9.7英寸E-ink

屏幕分辨率：1200×824，16阶灰度

操控方式：按键+全键盘

可观看的电子书种类：支持txt、pdf、html、rtf等格式

尺寸：264×183×9.6mm

产品重量：535g

**评点：**Kindle DX按照32开纸质书的大小来作为样板设计，尺寸更大，看书效果更爽，除机身下部设置全键盘外，右侧面也有按键，方便翻页操作。相比8英寸产品，其分辨率进一步提升到1200×824，精细度的提升是电纸书发展的主要技术方向之一。它在硬件配置上也有进一步提升，i.MX31L虽然主频不高，但相比另外两款产品所配备的处理器，拥有更快的运行速度，并可以提供更好的多媒体性能和低功耗特性，可更完美的支持pdf文件。它重约535克，便携性也不错，而且支持3G，更便于随时随地下载图书。

### 小结

对于书迷来说，E-ink电纸书是较专业的选择，可获得不错的浏览效果。从上述几款不同档次的产品硬件配置上来看，E-ink电纸书也在与时俱进，具备更高的处理性能、更大的尺寸、更高的分辨率、更好的文档兼容性、更低的功耗、更大的存储空间、更舒适的操控能力、更轻更薄、更好的交互性与智能化，是其主要的发展方向。E-ink电纸书适合长时间阅读使用，一般产品都普遍具备长达两周的电池待机时间或长达一周的使用时间。当然，随着以手机和平板为代表的电子书阅读方式的兴起，E-ink电纸书有向专业化和商务化发展的趋势，例如使用E-ink电子阅读器降低各种教材消耗，就是目前比较热门的话题。

## 2.剑走偏锋——彩屏电子书

除了常见的E-ink电纸书外，市场上还有很多使用彩色液晶屏的“彩屏电子书”，这类产品实际上就是MP4强化电子书功能的衍生物。这类产品又有何特点呢？

### 歌美GM2000




参考价：499元

CPU：华芯飞CC1800方案

存储器：内置4GB，支持TF卡扩展。

操作系统：自有固件

屏幕尺寸：7英寸液晶屏

屏幕分辨率：800×480

操控方式：触控电阻屏

可观看的电子书种类：主流格式全兼容

尺寸：188×122×13mm

产品重量：315g

**评点：**GM2000实际上是一款大屏MP4，不过为电子书阅读进行了优化，功能不输于中高端电纸书产品。它支持48种电子书格式和TTS人声朗读功能，可更换字体、设定字体/背景颜色，提供书签、电子书批注、智能断章、边听音乐边看电子书等功能。它还支持很有特色的字幕快速寻找书籍和语音寻找书籍功能，完美模拟iPad翻页效果、iPad书架浏览模式，提供词、句、段解释、翻译等功能。其液晶屏采用“润眼”技术，比普通液晶屏的长时间阅读舒适性更好。

### 优派智阅P703

参考价：699元

CPU：ARM+DSP架构处理器

存储器：256M双通道DDR2内存+内置8GB，支持TF卡扩展。

操作系统：Android系统

屏幕尺寸：7英寸液晶屏

屏幕分辨率：800×480

操控方式：触控电阻屏

可观看的电子书种类：主流格式全兼容

尺寸：170×106×12mm

产品重量：310g

**评点：**优派P703也可看做一款Android智能MP4或MID，比标准电子书的扩展能力强得多，具备强大多媒体支持能力，可进行720P视频解码。它内置优派智能电子阅读系统，全面支持各种主流格式的电子书，具备智能搜索、智能书签、智能跳页、目录浏览、字体缩放、逼真翻页效果等多种专业阅读功能，还能通过内置的重力感应器进行感应式翻书、切换。其内置的2800mAh电池，可提供近10小时的阅读时间。



### 小结

从上述两款彩屏电子书的配置和功能上看，“彩屏电子书”实际上就是强化了电子书功能的MP4或MID、Pad平板电脑。为适应电子书阅读的需求，彩屏电子书通常会通过柔和背光处理，有效缓解液晶屏高亮的刺眼感，视觉效果更舒适，以使其更适合长久地阅读电子书文档（实际上一些阅读软件已能实现这类功能）。相比灰阶的E-ink电纸书，彩屏更符合潮流，黑白手绘的pdf漫画或彩色图片的pdf格式杂志等书刊都能清晰呈现。这些产品同样可提供丰富的阅读能力，支持语音朗读、字号缩放、字体更换、背景音乐、书签以及横竖屏切换、亮度调节等功能。当然，彩屏电子书也有其不可避免的通病，如阅读续航能力很难超过10小时。

## 3.全能选手——手机和平板电脑

随着手机、智能MP4、平板电脑在电子阅读方面功能的强化，主打“彩屏电子书”的液晶屏电子书在市场里的声音越来越弱。不过在这些功能全面，型号异常庞杂的手机与平板电脑产品中，我们应该怎样选择适合电子阅读的产品呢？

### 主流手机的电子书应用

3.5英寸及以上尺寸液晶屏、WVGA（800×480）及以上分辨率，能够使网页浏览和电子书阅读的体验较为舒适，应该算是入门级电子阅读手机的基本要求。目前面向智能手机的各种阅读软件，已经能够让入门级智能手机实现对txt、html、umd、word等主流电子书格式的支持，而入门级手机的硬件也日益强大，目前的600MHz以上处理器和256MB内存配置，完全可以流畅的载入pdf等图文文件，主流的1GB以上内置存储空间，或几十元钱的4GB Micro SD卡扩展，均可存储海量图书。

以中兴V880手机为例，该机在市场上的售价在700元左右，可谓入门级智能手机的代表机型之一。它标配高通MSM7227 600MHz单核处理器，256MB RAM+512MB ROM，采用3.5英寸800×480像素多点触控电容屏，重110g。高通MSM7227这款入门级处理器主频并不高，但性能足以超越市场上绝大多数高端电纸书所采用的处理器，并且内含一般电纸书都不具备的图形芯片——高通Adreno200，虽然这类入门级图形芯片的性能和高端智能设备相比，并不算出类拔萃，但它与液晶屏配合，能够提供秒杀目前所有电纸书的图形多媒体能力。




目前千元内的智能手机已开始普及WVGA屏，看电子书比300×240分辨率的产品更舒适

笔者询问过同时拥有电纸书和V880的用户，得到的回答是："我更喜欢用手机看电子书，与7英寸电纸书相比，3.5英寸的手机在清晰度方面和它已非常接近，并且更轻盈，长时间拿在手里也不觉得很累。可以单手操作，只需动动大拇指便能随心所欲的观看喜欢的章节。当然，续航时间是个问题，为此我花费了近百元另购了3块副厂电池，基本能满足我不间断看书的需求，手机电池重量也不重，不会明显增加携行负担。"

三星GALAXY Note（i9220）这样的大屏高端产品的阅读能力更加出色，该机参考价4500元左右，标配三星Exynos 4210 1.4GHz双核处理器（含ARM Mali-400 MP4图形芯片），采用1GB RAM+16GB ROM存储器。它具备5.3英寸1280×800像素多点触控电容屏，重178g，属于接近于平板电脑的"类平板"高端手机产品，其屏幕分辨率已达到中端平板电脑、笔记本、高端电纸书的水平，显示效果相当细腻。强悍的硬件配置使它在看电子书时反应迅速，灵活的多点触控能力，及标配的Spen智能手写笔，使阅读时的操作和交互更流畅，后者还能更好地满足很多"指拙"用户的需求，例如更便利的编辑txt、word、excel、pdf等文档，随时标注，乃至实现书画等特色功能。



4英寸以上的主流手机产品开始向WXGA分辨率进军。

## 主流平板的电子书应用

平板电脑在屏幕尺寸和体积上与主流电纸书更为接近，而且平板电脑正成为电纸书的天然替代品。从目前的情况来看，作为平板电脑一项必备的应用方式，电子书功能正不断被强化，且随着硬件配置及分辨率的不断提高，电子书阅读感受也在不断提升。随着国产平板的纷纷现身和种类多样化，平板电脑也正告别"贵族"形象，在性价比上与电纸书一争高下，而且它们也在逐渐弥补自己在续航、显示方面的缺陷。

国产入门级平板电脑的价格已低至400~800元左右，以淘宝一口价459元昂达VX610W豪华版为例，该机采用全志A10 1GHz处理器（含ARM Mali-400 MP4图形芯片），配备512MB DDR3内存+8GB存储卡，使用Android OS 4.0.3系统，标配7英寸800×480像素多点触控电容屏，重319g。它拥有高端电纸书也难以企及的多媒体性能和显示响应速度，同时具备较全面的电子书阅读功能，预置有"QQ阅读""办公套件"等软件，可阅读chm、txt、umd、pdb、html、pdf、word、epub等不同格式的文档文件，界面美观，文字大小适中，翻页等操作也很方便。对7英寸的显示屏来说，800×480的分辨率虽然不够精细，但符合网络页面常用的800像素宽度规格，用它来横屏浏览文学网站刚好满屏显示网页，通过内置的无线网卡在线看电子书时，清晰度还算不错。




400元左右已能买到一款7英寸国产入门级平板电脑，性价比无敌

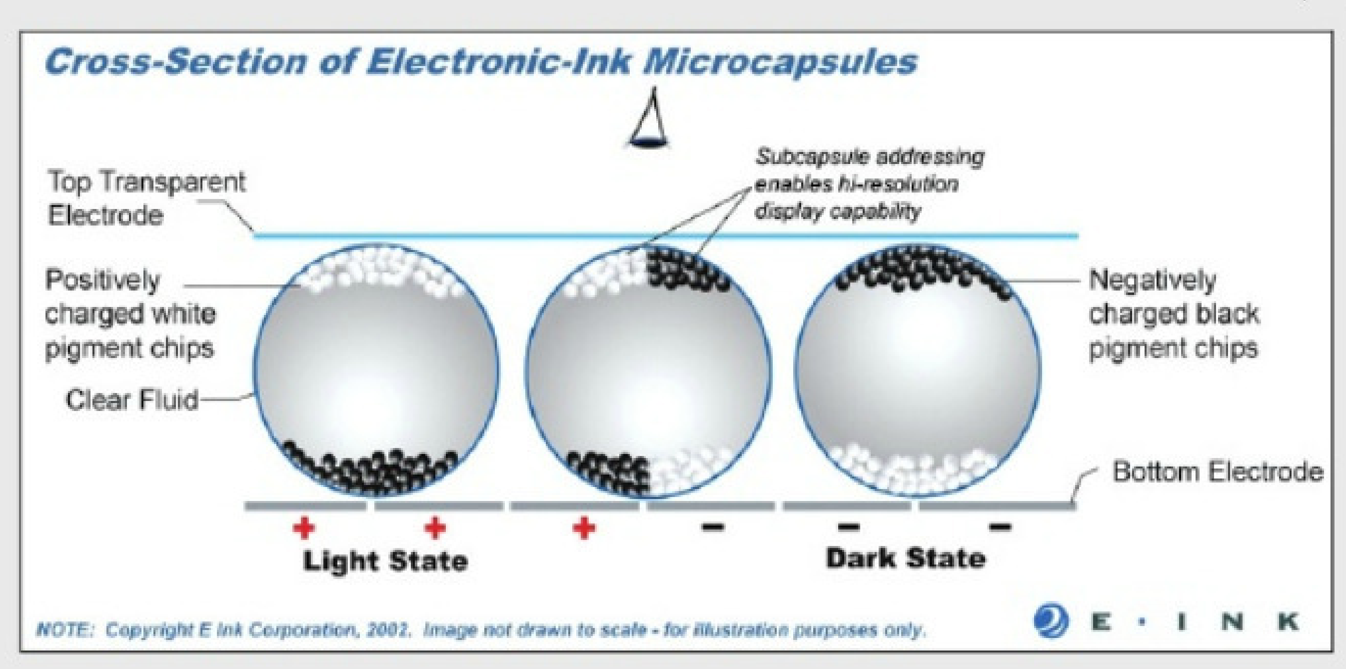
像戴尔Streak 10 Pro、三星Galaxy Tab 10.1、摩托罗拉XOOM MZ606、华硕Eee Pad TF101、联想乐Pad K1 WLAN、苹果iPad系列这类1500元以上的主流平板产品，不仅硬件配置上更强大，而且在电子书阅读的体验方面正全面超越传统的E-ink电纸书产品。例如参考价1899元的戴尔Streak 10 Pro平板，采用NVIDIA Tegra 2双核1GHz处理器（内含GeForce GPU），标配512MB内存+16GB 存储空间，使用Android OS 3.2系统，具备10.1英寸1280×800像素十点式电容触摸屏，重727g。相比入门级的电纸书产品，采用更大尺寸、更高分辨率的这类主流平板产品，可视角度接近电纸书，屏幕亮度、色彩饱和度更好、无明显颗粒感，无论是图像还是文字显示效果都较细腻。通过内置阅读器或使用扩展软件，它们对各种格式的电子书文档支持度都较好，而在高性能的CPU+GPU的支持下，已可"秒开"阅读各种pdf文档，并真正做到对各种电子书文档的全兼容。这些平板电脑的阅读感受不输于相同价位的中高端电纸书产品，可为用户提供更全面的娱乐应用体验，还能更好地适应包含商业环境在内的各种文本影像应用需求。



中高端平板电脑已完全具备主流PC级别的阅读能力

## 电纸书、彩色电纸书和液晶屏幕的区别

狭义上的电纸书特指使用E-ink显示技术的产品。E-ink也就是所谓的“电子墨水技术”（电泳式电子纸），E-ink的电子纸由电子墨水及两片基板所组成，每个像素都是含电子墨水的胶囊，电子墨水则是含不同电荷的不同颜色微粒，两层基板间根据要显示的图像形成不同带电区域，会让不同电荷的微粒游向不同的方向，每个像素就出现了不同色彩，进而组合呈现出图案。E-ink具有柔性、易廉价制造和低功耗的优势。与其他显示技术相比，电子墨水的反射率和对比度、可视角度都不错，更接近纸张的感觉。E-ink的图案不需要持续电压维持，也不使用背光，因此在亮光包括直射阳光下照射下，可呈现更清晰的字体，并极大延长了电池续航时间，而液晶显示屏正好相反。



E-ink像素胶囊及其显示原理

但E-ink的缺陷也很明显，首先是目前仍处在黑白的世界中，彩色化道路漫长、技术成熟度很低。所以目前市场上的各种“彩色电纸书”，绝大多数是采用传统液晶屏幕的产品。虽然有c-Paper屏这样的产品出现，但仍未逃离液晶屏的范畴，只是在细节上针对电子阅读做了部分改变和优化。

另外E-ink的刷新时间比较慢，一般产品全屏翻页速度可达1秒，速度远不及一般液晶屏幕，且有黑屏现象，“局部刷新”方式稍快，但刷新过程中会出现明显的残影现象，并可能留下黑块。由于显示原理决定了E-ink屏幕无法使用底部背光（胶囊内电子墨水会阻挡光线），电纸书和纸质书刊一样，必须在光线适中的环境中才能达到较好的阅读效果，在光线过于明亮或光照不足、不均匀的情况下阅读，对视力也有潜在损害，且同样限制了阅读场合，由于显示原理决定了E-ink屏幕无法使用底部背光，在光线较弱的地点无法阅读，这同样是让人很烦恼的问题。其实考虑到在阴暗环境下电纸书阅读必须依靠的照明灯光功率，电纸书这时所需的电力超过了较新的液晶显示器平板。

由于E-ink的这些固有缺陷，目前一种名为Mirasol（向日葵）的显示技术有取代E-ink成为彩色电纸书首选技术的趋势。它是由高通（Qualcomm）全资子公司高通光电（Qualcomm MEMS Technology）开发的一种新型显示技术，同样是利用环境光显示，不需要背景光源，因此功耗大大降低。它还可根据周围的光照条件自动调节，使用户可在几乎所有环境下查看内容，包括在明亮的阳光下。

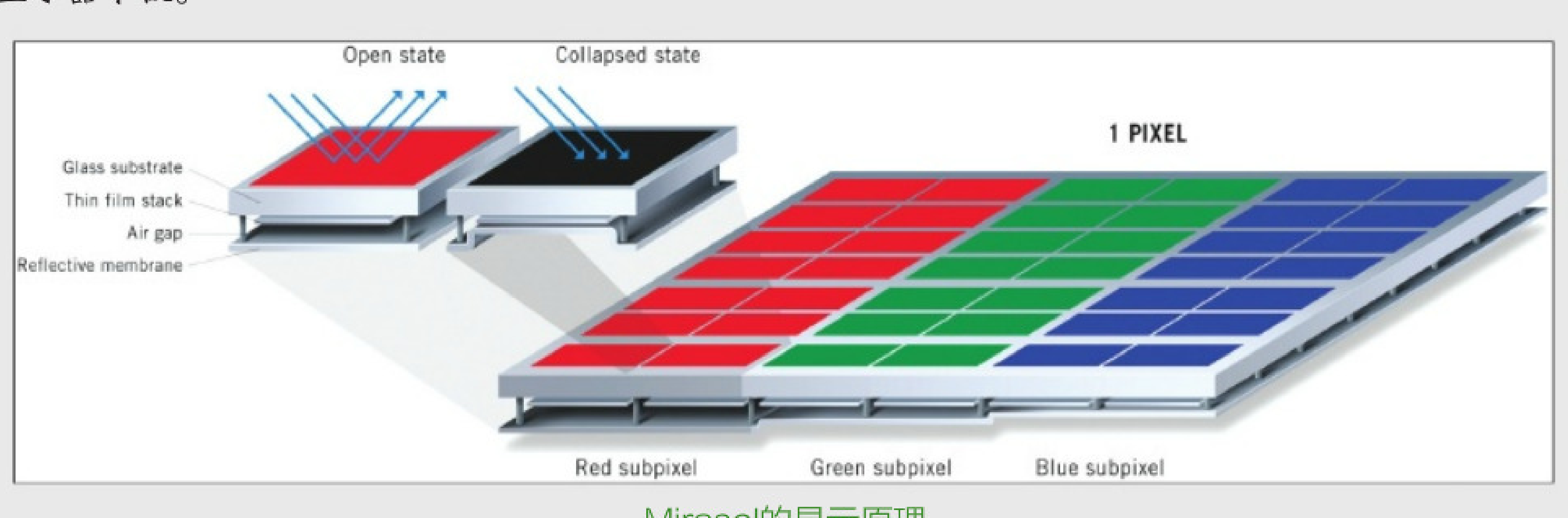


使用Mirasol屏幕的汉王C18

Mirasol的屏幕表面与液晶屏类似，每个像素点也包含红、绿、蓝3种颜色的多个小像素点，紧密排列在一起。每个颜色像素点其实都是一个MEMS（微机电系统）组件，显示屏底部是一块玻璃基板，而每个MEMS组件都是一个光学共振腔，通过反射和干涉，呈现光谱中的红、绿、蓝色波长来显示色彩。它们的色彩由共振腔深度比例所决定，贴在玻璃基板上的薄膜，刚好是共振腔室的一面内壁，另一面内壁则是具有高度反射性的薄膜。若以电压施加于共振腔，正对基板薄膜的反射膜会“塌陷”，共振腔变得非常窄，让共振光波进入紫外线光谱区。因此，“塌陷”的MEMS组件就处于“关闭”状态，呈现在人类眼中就成为黑色。这些MEMS带有记忆能力，只需要在改变状态时通电，显示固定画面时不需要持续施加电压，空气薄膜也能长时间保持不动，色彩和图案也就不会消失。

Mirasol显示技术的刷新速度远高于E-ink，可用来播放视频，而电力消耗又远低于液晶屏幕，且从原理上看，也可增加全光谱的低功耗背光光源作为备份，满足阴暗环境下的阅读。在技术进步后，通过精确控制共振腔深度，也许还可以逐步减少每像素所需的色彩像素点，甚至让每个MEMS都能显示全光谱色彩，成为独立像素点，将构建出分辨率和色彩显示能力惊人的屏幕。

Mirasol是非常值得期待的显示技术，不过它目前还存在成本较高、可视角度较小等问题，且面临正高速发展的OLED显示技术的竞争。



Mirasol的显示原理

# 二、深度感受——不同的电子阅读

市面常见的电子阅读方案根据屏幕可分为3种，在实际使用中究竟有什么样的区别呢？我们选择了3种方案中较新的代表产品，实际体验一下吧。

## 1.汉王E920

参考售价：2850元

汉王E920采用9.7英寸E-Ink电子墨水屏幕，分辨率达到1600×1200，显示效果非常接近纸张，字体很细腻。屏幕采用电磁触控技术，支持手指和触笔两种触控方式，拔出触控笔时可自动切换。它支持txt、htxt、pdf、doc、xls、ppt、html、epub、chm、fb2等格式，并可进行朗读和增加批注，基本能满足所有人的要求。汉王为其电子书提供了非常丰富的随机内容，以及更加全面的网上书城服务，分类清晰，拥有超过10万本正版图书，另外还包括时效性更强的杂志及报纸。

E920底部带有翻页、设置等多个按键，可弥补屏幕点击反应延迟问题，不过翻页或转换显示时屏幕刷新速度仍有些慢。其接口集中于底部，设置了WiFi开关键，还可增加MicroSD卡扩展容量，甚至可直接连接和读取各种USB设备中的内容。它采用低调的黑色肤质壳体，背部还带有防滑皮纹，手持虽显略重，但还是很牢固舒适的。


背部防滑设计比很多平板电脑更适合手持

E920有着非常舒适的阅读体验，在看一般电子书时，其屏幕尺寸和分辨率可保证达到页面的原版原式，保持了阅读的原汁原味，这也非常符合机关单位、研究工程等相关行业的特殊需求。它在软件功能上也有了很大的提高，打开PDF图书以及翻页速度都比较快，且针对PDF格式的图书增加了拉框、卷轴、PDF图书字体加黑功能，对一些早期或扫描制作出的字体较淡的PDF图书有着很好的效果，非常适合阅读较专业的PDF图书。

E-ink屏幕只有在转换显示时需要少量电能，且没有背光灯，所以异常省电，在短短一周的测试时间内，待机时间确实无法统计，估计在1个月以上。连续读书时也仅在翻页和连接WiFi时有额外耗电，我们测试后电池电量显示没有任何变动，估计连续使用时间也可达数百小时。

但相对于常见的7英寸左右电纸书来说，这款产品的价格、体积、重量，都要高一个量级，且更偏重商务应用。

## 2.Kindle Fire

参考售价：1500元

2011年11月中旬正式发售的亚马逊Kindle Fire被视作是业界绝对的良心，双核CPU、IPS硬屏液晶面板、512MB系统内存是不输于iPad 2的硬件配置，更令人大跌眼镜的是，其售价仅为199美元，远低于iPad 2 16GB WiFi版的499美元，为此它也一度被视作是苹果杀手。亚马逊的Kindle Fire在国外确实也取得了不错的成绩，但对于国内的平板使用者而言，Kindle Fire更多的是看上去很美。



Kindle Fire是亚马逊为了配合自己的线上内容而不惜血本进行推广的设备，其硬件不以盈利为目的，但亚马逊也因此在Kindle Fire采用了深度定制的Android 2.3系统，这套定制系统的全英文界面和诸多个性化定制和APP服务，对绝大多数国人来说并不会感到方便，反而是阻碍交流甚至使用的屏障，这也导致Kindle Fire只有在破解之后才能成为国人真正能够使用的掌上平台。

而目前流行的Kindle Fire破解系统无非是Cyanogen团队制作的CM系统和Nipad网站所发布的Android OS（包含2.3和4.0两个版本）。通过第三方的破解，Kindle Fire终于得以从亚马逊的掌上平台变成大众的掌上平台，但这些系统的稳定性实在是太差，各种程序崩溃常常会把人弄到抓狂。所以对于Kindle Fire这款性价比超高的平板电脑，我们对它的评价是：这款平板适合DIY精神比较强的平板玩家，当然如果你是一个不喜欢折腾的轻度玩家，倘若有人能够帮你把它梳理得体，这块售价不足1500元人民币的平板依旧值得你拥有！

可你要是坚持不对Kindle Fire进行破解，那它会带给你什么样的体验呢？首先，你的英文需要能够达到面对一片洋字码完全无压力的程度，因为该平板的原生系统只有英文版，当然你也可以通过“区域设置”这个应用来实现部分汉化，但这部分汉化实在是可怜。另外其原生系统带给用户的第一感官就是“神马？这是Android系统吗？”经过深度定制的Android 2.3早已面目前非，当然在熟悉之后你就会感觉到这个平板注重的并不是娱乐性，而是亚马逊云服务的便捷性。

即使你使用Kindle Fire的原生系统并无压力，还要保证有一个可随时连接的WiFi环境，然后我们可以通过亚马逊账号登录到主界面，直面报摊 、图书、音乐、视频、文档这一大堆东西。以图书为例，亚马逊提供了大量的资源，有免费资源也有付费资源。如果你想拥有一本《乔布斯传》，那么就请将你的账户与信用卡绑定，然后付出15美元，这样你就拥有了这本书的版权。你可以选择将其存储到云端或者本地，云端内容要在连通WiFi的时候直接网上阅读，本地内容则可以随时阅读。

与图书一样，音乐、视频这些资源也都是类似的消费方式，这里就已经有问题暴露出来了。一是国人平时花50块钱买本《乔布斯传》的中文版都舍不得，还会掏出15美元买本英文版吗？国内听歌都是“免费”下载，现在还会花钱下载吗？国人薄弱的版权意识根本就支撑不起亚马逊的体系，更何况我们要连接的是北美的服务器，下载或是上传一首音乐的速度实在令人抓狂，这些因素都使得Kindle Fire的原生系统并不招待见。亚马逊本身并没有进军中国市场的打算，所以在其自家的应用商店中，几乎完全找不到“新浪微博”这样中国化的应用。没有破解的Kindle Fire只适合那些LifeStyle到飞起的文艺青年，对于充斥着普青和二青的这个国度，唯有Kindle Fire破解版，才是所谓的王道。

## 3.智器Ten3和苹果iPad

参考售价：1499元/3688元（The new iPad）





这是两款比较典型的为阅读优化的平板产品，均采用9.7英寸4:3屏幕，更贴近常见出版物规格，作为智能设备，它们可通过第三方软件极大扩展阅读能力，不过为了公平起见，我们还是以其内置阅读软件/书城服务为标准进行考察。

智器Ten3内置“智阅”软件，支持PDF阅读，并可进行批注、分享，网上商城主要是各类杂志。相对来将，这款产品的“体重”在760g以上，手持看书会很容易感觉累，而其阅读的续航时间大约为5～6小时左右，基本可满足半天时间或短途旅程的需要。

苹果iPad采用自家的iBooks免费阅读程序，但并非默认安装，需要自行从App Store中下载，且只支持ePub和PDF文档。苹果的三代iPad阅读体验也完全不同，第一代略显厚重，第二代较为轻薄，但显示仍较粗糙，目前的第三代则是阅读体验最佳的型号，其分辨率已高于人眼识别的极限，完全看不出像素点，可以认为其图文显示已“达到印刷品质”。更重要的是iPad电池可支持长达10小时以上的阅读时间，基本可满足一天的阅读或长途旅行的需要。

苹果的App Store提供了很多免费的名著和科普读物下载，后者还经过了优化，例如笔者很喜欢的《Life On Earth》采用图文视频结合的方式，为我们提供了非常出色的阅读体验，另外



智阅网上商场

还可从iTunes U中下载课程与教学数据，但其提供的书籍还鲜有中文内容。iPad内置提供了“报刊杂志”应用，可从App Store下载内容，不过其提供的杂志大都偏向高端时尚类，种类也不是很丰富。




苹果iTunes U内容




苹果提供的报刊杂志内容

## 条条大路通罗马——常见电子书格式及其制作

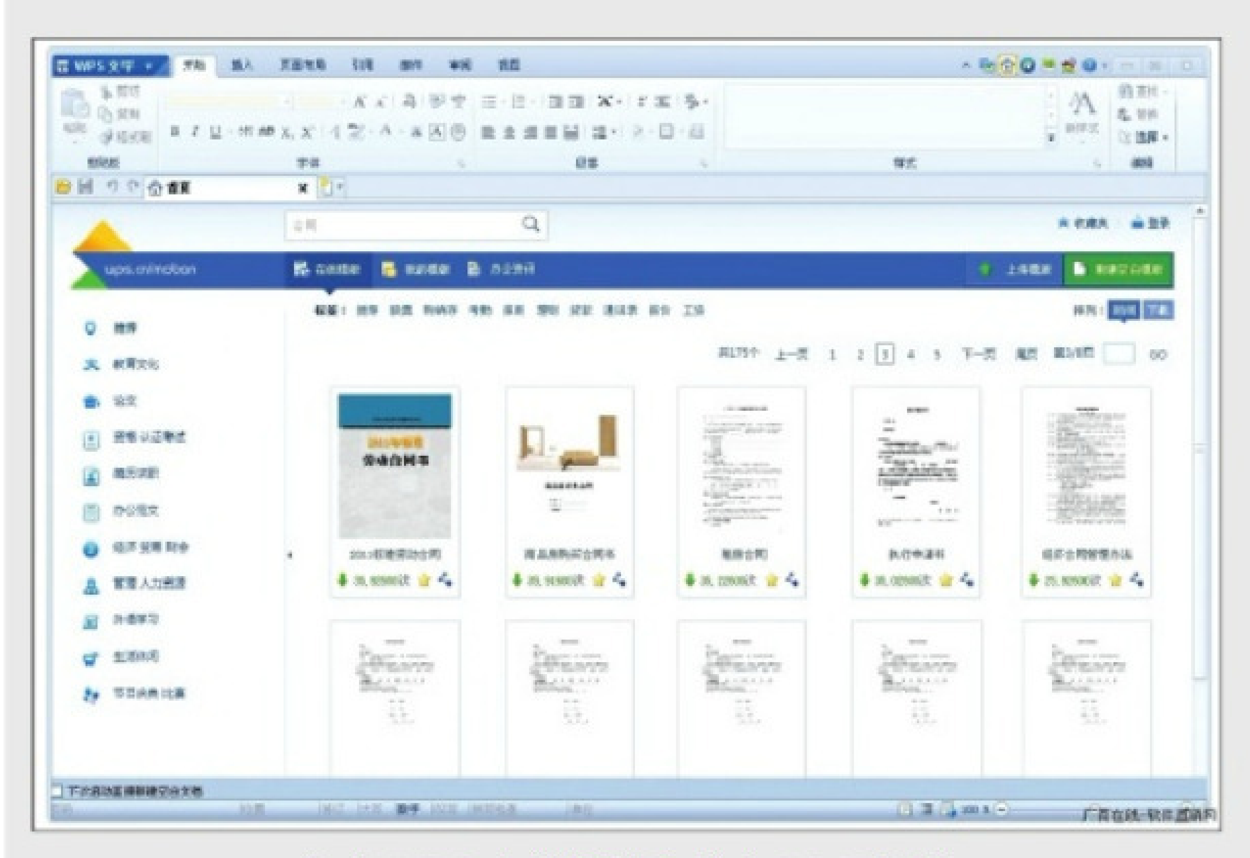
在手持电子书阅读器的支持列表中，常常会看到一些PC中较少用到的格式，例如HTXT、FB2、UMD、epub等，这些格式常常是有针对手持设备的优化，或者更容易管理版权等优势。但它们也常需要从一些指定网站下载，如果我们喜爱的书籍没有被收录为这些文件怎么办呢？没关系，我们自己也能做哦。

### 1.HTXT

HTXT是汉王电子书中附带的格式，它其实就是加了密的TXT文档。HTXT格式是用序列号加密的，在电脑上打开是乱码，在别的电纸书上则打不开。目前还没有HTXT电子书的专用制作工具。

### 2.PDF

PDF是Portable Document Format（便携式文件格式）的简称，是由Adobe Systems在1993年为跨平台文件交换所发展出的文件格式。它的优点在于支持跨平台、能保留文件原有图文格式、开放标准，可自由开发PDF兼容软件。用PDF制作的电子书具有纸版书的质感和阅读效果，可以逼真地展现原书的原貌，且显示大小可任意调节而不失真，给读者提供个性化的阅读体验。随着手机、电纸书、平板电脑硬件配置、分辨率的不断提高，在这些设备上观看PDF不再是畏途。



金山WPS支持阅读和输出PDF文件

制作PDF电子书的工具除了官方编辑工具Adobe Acrobat、Adobe Indesign，还有Foxit PDF Creator、pdf Factory、金山WPS等软件，新版本的微软Word也能轻松制作PDF文件。以Foxit PDF Creator（福昕PDF生成器）为例，该工具是一款小巧、快速、简单的PDF创建工具，是一款“虚拟打印机”，可以将支持打印的任何类型的文档，象DOC、XLS、PPT、TXT、E-MAIL甚至HTML格式的文档通过点击“打印”转换成标准的高品质的PDF格式，非常方便高效。

### 3.CHM

CHM是英文Compiled Help Manual（已编译的帮助文件）的简写，是微软继HLP帮助文件格式后推出的新一代帮助文件格式，利用HTML作源文，把帮助内容以类似数据库的形式编译储存。因为使用方便，形式多样，支持内嵌多种视音频格式，可以让电子书显得更加生动美观，也被采用作为掌上设备电子书的常用格式。




“做书网”打开浏览器就可以制作CHM文件，不用安装任何CHM制作软件或浏览器插件

CHM电子书的制作工具很多。例如微软公司出的编程配套的软件HTML Help WorkShop，该软件可以帮助较便捷的建立HTML格式的CHM文件。“CHM制作精灵”是一款将网页文件（HTML文档）转为CHM文件的软件。“CHM电子书制作大师”功能强大、操作简便，只需要两步即可完成CHM电子书的制作——第一步，添加文件；第二步，编译完成。

Easy CHM也不差，只需要3个步骤就可以完成CHM电子书的制作：第一步，用户指定一个目录，EasyCHM会自动

导入全部目录及文件；第二步，设置CHM编译选项；第三步，开始制作并完成。它非常适合个人和单位制作高压缩比的带有全文检索及高亮显示搜索结果的网页集锦、CHM电子书、CHM帮助文件、专业的产品说明、公司介绍等等。

## 4.FB2

FB2是FictionBook的简称，本来是一种俄罗斯、乌克兰等国家很流行的电子书格式，国外阅读器大多都支持FB2，近两年来国内电子书阅读器也开始提供对FB2文本的支持。

目前关于该格式的电子书制作软件较少且不太完善，any2fb2是一款可以将TXT文件转换为FB2格式电子书的工具，但它不支持utf-8、unicode内码，转换后文件体积也会倍增。

1 / 621 / 0%

К.Милослав

Месть тёмной эльфийки

Пролог

**Кулур. Первый магистр ордена.**

— Заходи, Изир, — зову я давно ожидающего за дверью человека, — у меня для тебя новое задание.

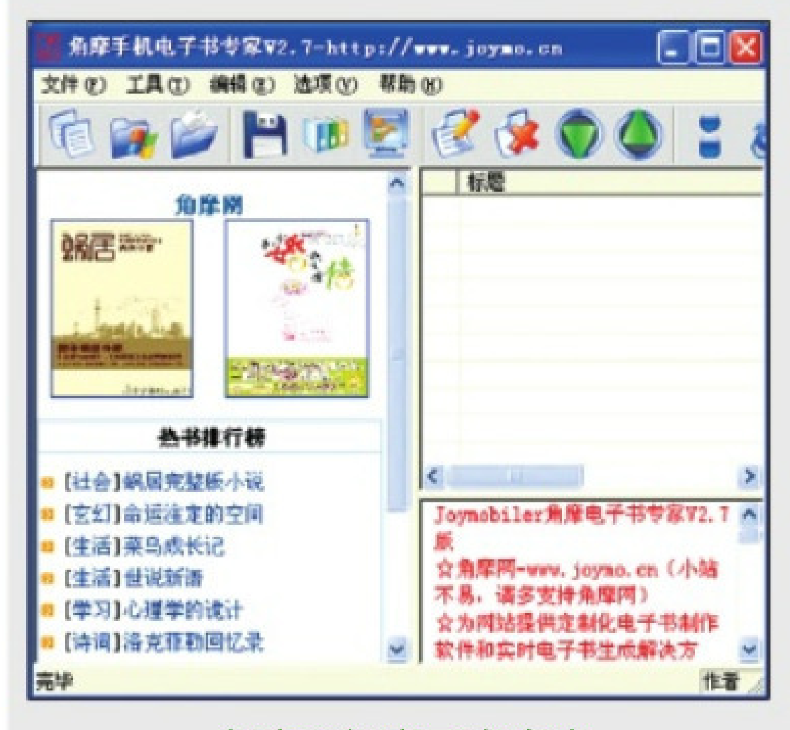
— Да, магистр, — отвечает вошедший в кабинет и оставшийся стоять Изир.

— Наши люди в Зинском королевстве нашли первые следы тех, кто разбил алтарь в Проклятых Землях. Некий князь Ва'Дим из северных варваров сдал один серебряный амулет и два медных. Удалось снять с серебряного ауру владельца — это несомненно жрец, погибший там (кому принадлежали медные точно не известно, но оно и понятно, ауры всех мелких жрецов в главном магическом архиве не хранятся).

FB2电子书在国外比较流行

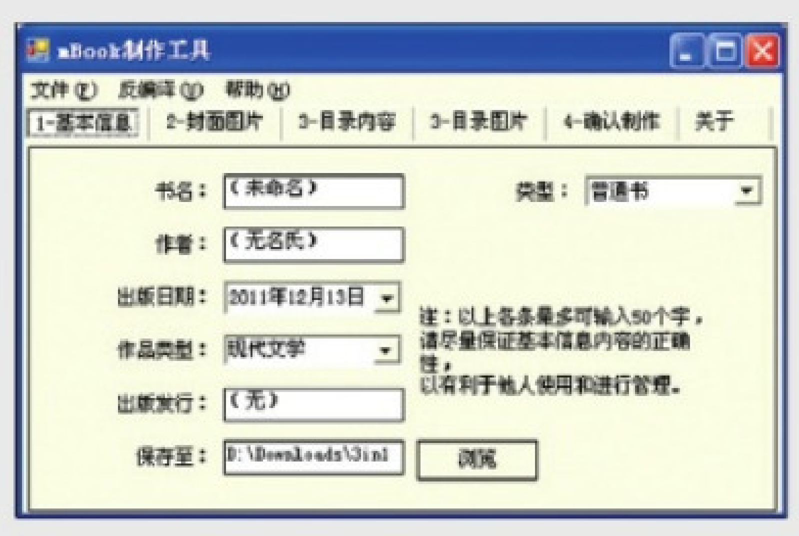
## 5.UMD

UMD（Universal Mobile Document）原为诺基亚手机操作系统支持的一种电子书的格式，现已成为便携设备中一种主流的电子书格式，网上有很多此类电子书专用站点或分享论坛。它主要具有以下特点：高压缩比，一本10万字的小说只有100K大小；独特的检索引擎，书籍的打开和目录的跳转速度极快；支持文本、图形，不仅可以看文字的小说，还可以看漫画和连环画；支持DRM数字版权保护，编码压缩后的数字节目内容可用密钥（Key）进行加密保护，需要保护的内容被加密后，即使被用户下载保存，没有得到数字节目授权中心的验证授权也无法播放，从而可严密地保护内容的版权。




角摩手机电子书专家

常见的UMD电子书制作工具有角摩手机电子书专家、UMD炮手、mBookMaker、XBookMaker等等。以UMD炮手为例，它支持UMD电子书章节的合并、添加、删除、排序，支持漫画格式、连环画格式的UMD电子书浏览、修改、新建。mBookMaker可以把任意的TXT文档制作为UMD格式，支持封面制作，可自动生成书籍封面，也可自己制作书籍封面，只需4步就可完成UMD电子书制作，即填写基本信息→设置封面图片→制作内容和目录→确认制作并完成。




mBookMaker制作UMB电子书4步搞定

## 6.epub

这是一种很普遍的电子出版物格式，也是苹果iBooks支持的两种格式之一。它是一个自由的开放标准，目前已得到大部分手持设备，电子书阅读软件，以及电子书内容提供商的支持。

epub格式文件的体积较小，甚至比TXT文件还小，它支持封面、可进行分章节阅读，可根据阅读设备的特性自动调整阅读方式。epub文件支持DRM数位版权管理，不过目前大多为免费提供，它采用XHTML 1.1标准，也可很方便的由TXT、Doc、HTML、CHM等文件自行创建。

目前比较流行的ePub文件创建软件为掌上书苑（http://www.cnepub.com）提供的epubBuilder，它可导入各种常见文本格式，支持插入封面、自动排版、删除空段/空格/特征行、自动分章、自动提取章节标题等。它在首次运行时需要超级管理员权限，可在执行文件的"属性-兼容性"界面中勾选。

## 其他格式

在手持电子书阅读器中的支持列表中，除了PC中常见的格式和我们上面介绍的一些格式外，还有一些其他电子书格式，例如JAVA支持的JAR格式，pdb、oeb等等越来越少见的格式。其实条条大路通罗马，随着各种手持电子书阅读器性能越来越强大，实现对主流电子书格式的全兼容已不再是梦，不久的将来，我们将不需要再考虑文件格式支持问题，痛快的浏览自己收藏和网络上的各种格式书刊。

# 三、合体？电子阅读器的未来

随着技术的进步，目前主流的电纸书阅读器如手机、平板电脑、电子书、电纸书等产品在不久的将来，是否会合体呢？

手机、平板电脑硬件配置不断提升，用户在看电子书时已经可以获得更佳的视觉感受，不必再因为分辨率太低，看不清pdf文档的字体而烦恼，也不用担心因为传统电纸书硬件配置偏低而带来的不能流畅阅读的问题。手机、平板电脑全面且可扩展的功能和更高的性能，已让传统电纸书产品遭遇越来越明显的挑战，而在加入更省电的Mirasol或OLED显示屏幕后，它们在续航能力上也将能满足绝大多数用户的需求。

但传统电纸书完全没有前途了吗？答案也是否定的。E-ink电纸书的16阶灰度电子墨水屏，确实不适合进行多媒体应用，但这也给电纸书带来了额外的好处，因为很低端的处理器就足以满足其主要应用的需求，加上本就省电的屏幕，使其续航能力达到夸张的水平。不过笔者认为，其实这种动辄几个月的使用和待机时间，对普通消费者来说其实并不实用，今后它的应用方向应该是商务大屏显示，或者小尺寸MP3、电子表、手持导航仪等对续航时间和阳光下可视能力要求极高，更多的需要持续显示固定画面，显示内容又很简单，同时厚度较大，很容易进行侧面照明的设备。P

# 从未停滞
# 电子阅读的发展




■黑龙江 舒克

尽管纸质书籍仍是阅读与出版的首选，尽管人们还对数字出版物存在怀疑，但事实是许多人此时此刻正使用着Kindle这样的电子阅读器，享受着阅读的乐趣。近几年智能手机、平板电脑等产品的快速发展，给予了电子阅读市场更广阔的施展空间，电子书平台也变得越来越多样化。随之而来的一个有趣的问题就是：电子阅读的发展是否将替代传统纸张的阅读方式呢？下面我们就通过对电子阅读发展史的回顾，一同来探索答案吧。

## 推倒愚昧与无知的樊篱

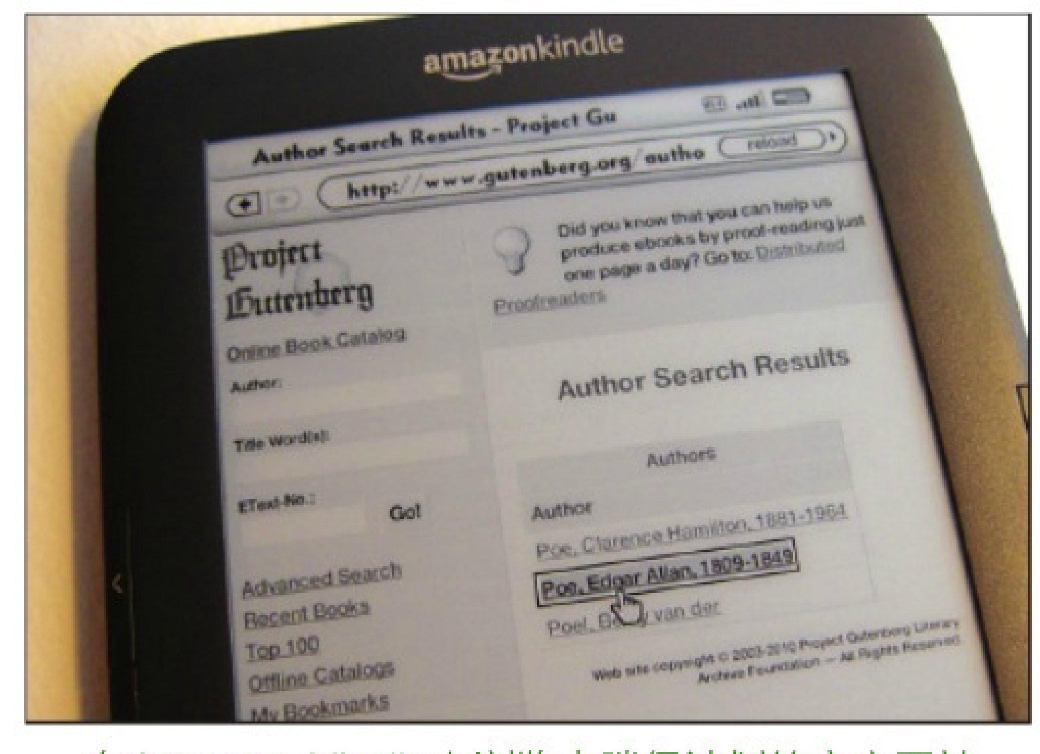
“我们认为电子文本是一种新的媒介，它和纸张没有直接关系，但能呈现相同的内容。一旦人们找到了适合自己的阅读方式，纸张将无法与之竞争。”——迈克尔·哈特（Michael Hart）。

这段话是迈克尔·哈特在1998年接受采访时所说的，他预言了电子阅读发展的未来。迈克尔·哈特是大名鼎鼎的“古腾堡计划”（Project Gutenberg）创始人，该计划始于1971年，致力于将文字作品制作成电子文本并鼓励电子书的发行，是世界上最早的数字图书馆，而且如今它依然通过互联网为人们服务。现在你就可以打开网址“http://www.gutenberg.org”下载各种格式的电子书，网站提供的内容主要是西方传统文学作品，也有相当数量的德语、法语、意大利语、西班牙语、荷兰语、芬兰语及中文著作。之所以用“古腾堡”命名，是为了纪念约翰内斯·古腾堡（Johannes Gutenberg），他是一位德国15世纪的印刷商，也是欧洲第一位发明活字印刷术的人，从此也引发了印刷机革命。

迈克尔·哈特的父母都是大学教师，他在上高中之前就去大学旁听各种课程，进入大学后仅用2年时间便完成了本科学业。由于他学习的专业面向人机界面研究，于是很快就获得了使用学校研究实验室中“Xerox Sigma V”大型计算机的权限，并在一位和善的操作员的关照下得到一个几乎没有时限的账号（后来估算此账号的价值约为10万至1亿美元）。不久后，这台大型计算机恰巧成为组成互联网的15个节点之一。当时迈克尔·哈特就预见到了互联网的无限潜力，相信未来的人都会使用网络，于是他决定利用好手中的账号回馈社会，将纸质书籍电子化放在互联网上，让未来每一个人都能自由地下载阅读。1971年7月4日，美国国庆节，哈特亲手在电脑上输入了从杂货店免费领取的《独立宣言》并保存到网络



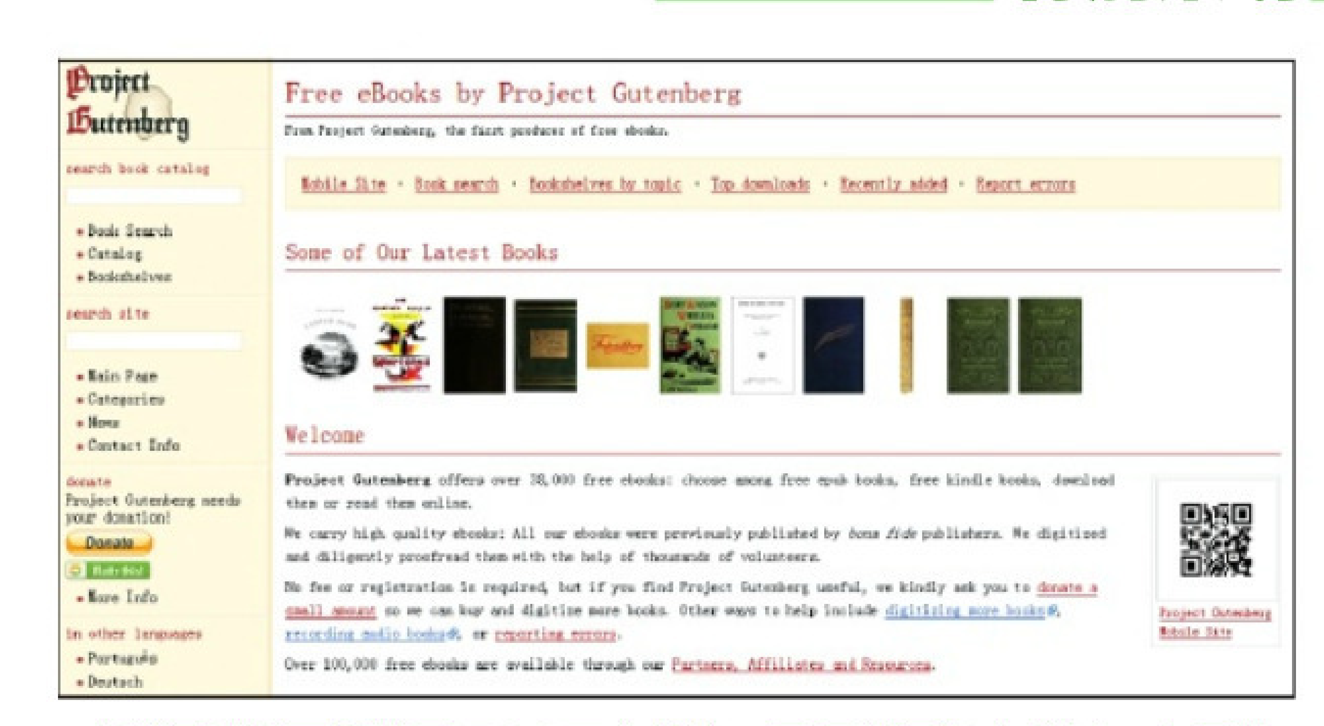
去世前，哈特在2011年7月份写下的一段话恰恰是自己一生志愿的总结：“大多数人没有意识到，电子书是除空气之外，我们身边头一件同样可以取之不尽、用之不竭的东西。好好想想这一点，你会发现我们正在做着一件无比正确的事。”




在Amazon Kindle上浏览古腾堡计划的官方网站

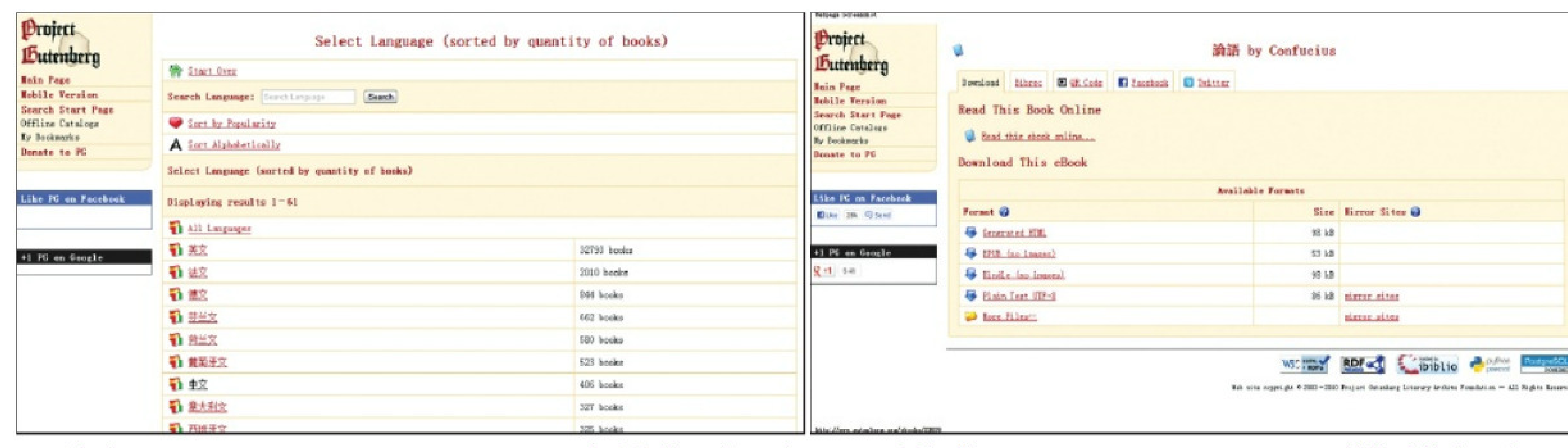
上，再通过电子邮件告诉朋友下载地址——“古腾堡计划”从此诞生了。

哈特无疑是一位理想主义者，他希望自己能像约翰内斯·古腾堡一样改变世界、传播知识，还将计划的使命定为“推倒愚昧与无知的樊篱”。自从公布《独立宣言》电子版以后，哈特陆续录入了《人权宣言》《美国宪法》《圣经》《爱丽丝漫游仙境》《荷马史诗》，以及莎士比亚的剧作、马克·吐温的小说……纯手工输入非常耗费时间，有时就要用上一整月才能输入完一本书。从1971年到1987年的16年间，哈特就这样亲手输入了313本书供人下载。



古腾堡计划已经收录了3.8万本书籍，而且数量仍在增长，主页非常朴素

古腾堡计划渐渐得到了更多人的支持，志愿者的队伍也逐渐壮大，并在2000年成立了非营利组织“古腾堡计划著作归档基金会”，不过此时哈特已经隐退，第一任首席执行官由长期志愿者格雷戈里·纽比（Gregory Newby）担任。哈特一生清贫，小病从不去看医生，只用土方治疗。他在当地教会大学上课也从不拿薪水，一日三餐常靠罐头食品应付。他的家中没有豪华的装饰，却堆放着大量准备上传的纸质书籍……长期不健康的生活习惯损伤了他的身体，迈克尔·哈特于2011年9月因心脏病去世，年仅64岁。他生前最喜欢的一句名人名言是萧伯纳的：“理性的人使自己适应世界；非理性的人想使世界适应自己。因此，所有进步都要靠着非理性的人才行。”此后，哈特的遗产——古腾堡计划则被认为是电子阅读时代的开端，并一直发挥着重要的作用，我们都或多或少地从中受益。



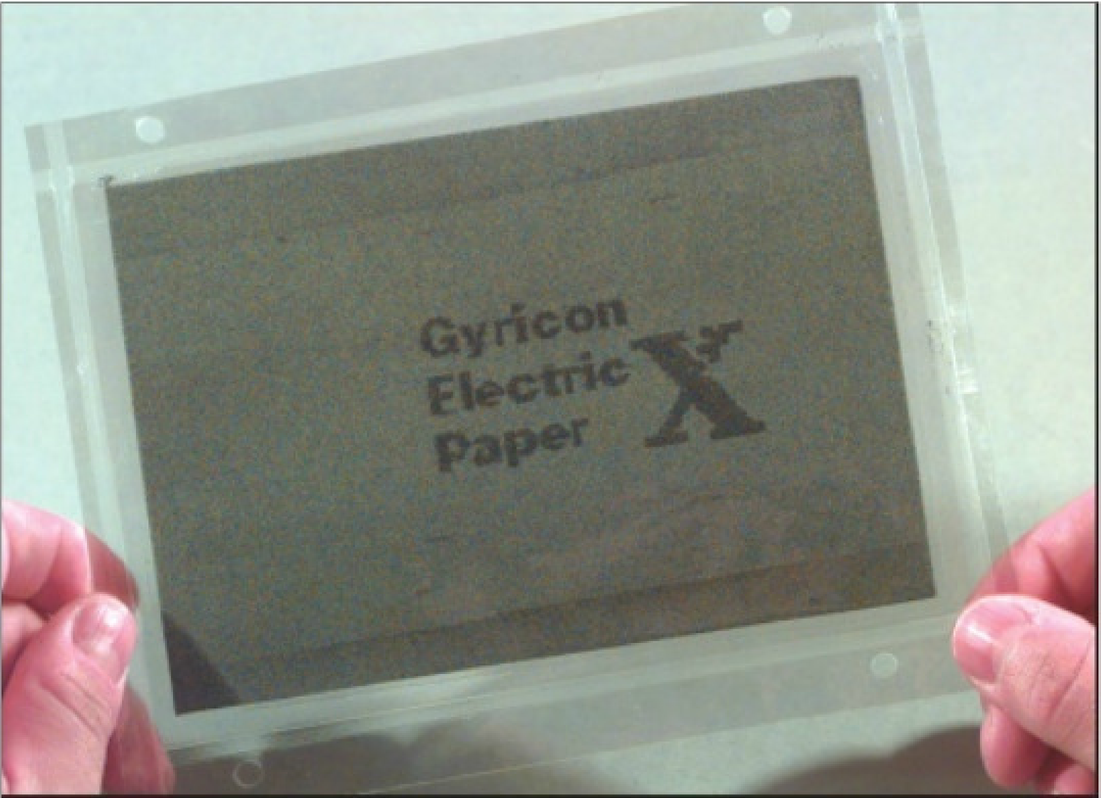
通过“Book Search→Language of Books→中文”你可以看到所有中文书籍，截稿时共有406本

网站提供HTML、TXT、EPUB和MOBI等格式的电子书

## 从个人电脑开始的一段征程

“电子墨水”对我们来说再熟悉不过，一些使用该技术的低端产品只要几百元就能买到，在公交车上你会时不时地看见有人在用Amazon Kindle等阅读器津津有味地看书。电子墨水的原理不算复杂，与之相关的一种实现方案“Gyricon”早在1974年就已诞生。不过当我们把时针拨回到1990年时则会发现，那时候世界上还没有相关产品出现，只有少部分人见过该技术的应用，也就是说从“古腾堡计划”开始算起的接近20年的时间里，人们对电子阅读的定义还停留在用PC阅读文字的层面。造成在电子阅读发展史中一半时间都似乎在原地踏步状况的原因，主要是因为当时传统纸质书籍仍占统治地位，价格上有着绝对优势，相比之下电脑的价格就显得非常昂贵，属于少部分人拥有的奢侈品，以至于电子阅读缺少广泛的使用基础。






**左图：**1985年Commodore Amiga 1000型电脑上市，售价1300美元，自带3.5英寸软驱，16位色分辨率可达640×480

**右图：**施乐公司（Xerox）的开放团队研制出了电子纸，可惜由于管理层的短视，这个具有跨时代意义的产品最终胎死腹中，也为施乐帝国的衰落埋下了伏笔

没有需求就没有市场，在资本推动一切发展的世界里，电子阅读技术也不例外。有人说最早一批从事电子书行当、敢把资金砸向不成熟市场的人都是疯子，他们不懂如何做生意，是不计后果的理想主义者，这其中或许就包括美国人罗伯特·斯坦（Robert Stein）。斯坦与他的合作伙伴在1985年成立了“旅行者公司”（The Voyager Company），并成为世界上第一家商用多媒体光盘出版商，旗下还包括“标准收藏公司”（The Criterion Collection），是美国知名的电影光盘发行商。1991年，罗伯特·斯坦将公司业务扩展到了电子书的出版上，项目取名为“扩展图书”（Expanded Books）。

“斯坦是我在多媒体行业里见过的最有眼界的人。你问什么是多媒体行业？没错这正是我所说的，当时还没有多媒体概念，斯坦就是这么有远见。”——罗伯特·温特（Robert Winter），加州大学洛杉矶分校音乐教授。



《侏罗纪公园》包装内部包括一张软盘和使用软件说明。从阅读界面的构成上看，它和现在的电子书并没有本质区别

的确，有着哥伦比亚大学本科学历、哈佛大学硕士学历的斯坦在电子书出版行业上走出了第一步，他以苹果电脑为平台进行开发，从基金会借款48万美元，又从苹果公司前CEO约翰·斯库利（John Sculley）那里获得了50万美元的投资。最终该项目共在Mac上推出了70多本电子书，其中还包括当时广受欢迎的《侏罗纪公园》。斯坦实现了出版模式的突破，却被销售额泼了一头冷水，《侏罗纪公园》仅仅售出不到1万份，同时由于缺少为Windows系统编写阅读引擎的技术，项目最终惨遭废弃。



罗伯特·斯坦目前的主要精力都用在了研究图书的电子化出版上

在后来接受采访时，斯坦分析了扩展电子图书失败的原因，承认自己过早地进入了一切为零的电子书行业。在导致失败的因素中，很重要的一个是当时还没有完善的销售渠道，用户没听说过什么是电子书，而且因为必须要用电脑才能阅读，用户没法像逛书店那样看看书里都讲了些什么，于是出售的电子图书只能是那些大家都看过的书，销售成绩自然上不去。1997年，旅行者公司四分五裂，重要伙伴的撤资导致公司解体。不过斯坦对电子书的热情不减，2004年他还成立了“未来图书研究所”（Institute for the Future of the Book），目标是寻找一种由纸张到屏幕的新型出版模式，并为人们提供制作电纸书的工具。

与“扩展图书”同一时期的还包括另一家知名公司“东门系统”（Eastgate Systems）。它利用刚刚兴起的互联网技术创造出了一种新奇的小说创作形式，大胆地使用了多重超级链接的形式发明了新的小说形式——“超文本小说”。东门系统公司在1990年将《下午，一个故事》以磁盘版发行，这部小说可以认为是所有同类小说的鼻祖，其非线性的特点使读者可以选择故事情节的发展，感觉就像是在玩角色扮演游戏，你可以随时停下来去完成“支线任务”。



东门系统出版的一部小说。注意显示器被装饰成了书本的样子，电子书模仿纸质书籍阅读体验的基调从一开始就确定下来了

如果你想体验一下“超文本小说”，可以进入他们的官网进行试看（http://t.cn/zOalHC1），或者也可从其他网站获得（http://t.cn/zOald9l）。根据读者的描述，《下午，一个故事》共设计了951个链接，组成了539个文本板块，读者可以选择不同的链接形成不同的阅读路径，得到不同的叙事文本和情节。小说的第一句话是：“我想说，我可能已经见到我儿子在今天早上死去。”（I want to say have seen my son die this morning）。点击句子中的不同词语，如“儿子”“死”等，你就会被导向完全不同的故事中去。

早期的超文本小说将链接放置在每页的末尾，后期则将链接穿插于正文内。1992年前后，美国小说家罗伯特·库佛（Robert Coover）首先在布朗大学开设了超文本小说写作班；妮特·穆瑞（Janet Murray）教授也在麻省理工学院开设了“交互式和非线性小说”课程，同时网络上出现了讨论超文本小说的网站。人们认为，超文本小说是计算机技术与后现代主义文本理论的结合，代表了网络



《下午，一个故事》的介绍页面，售价24.95美元

文学的发展方向，更重要的是它的确显现出了一些商业价值，是电子阅读发展过程中的一次突破。

不管是“扩展图书”还是“超文本小说”，它们在商业上都未获得巨大成功，只为后人开了个好头。我们不妨总结一下早期电子书失败的原因，它们包括：

（1）当时个人电脑价格昂贵，用户基数太少；

（2）使用不方便，很多电子书需用户自行安装字体（此问题至今仍然存在）；

（3）不管是软盘还是光盘介质，传播和携带都不够方便；

（4）用户不喜欢在电脑上看书，不愿意为数字版书籍买单。

## Newton的革命，捧着电子书看

1993年，苹果的CEO还是约翰·斯库利，这位精明的生意人可能没有想到，在他心目中认为可以改变世界的“Newton”，虽然成功地将产品与理念推了向市场，却终究也逃不过失败的深渊。

Newton是苹果公司第一个移动平台，从1987年就已经开始研发，由约翰·斯库利主导，其间他不止一次地公开亮相，在媒体面前夸夸其谈地描述未来掌上电脑的蓝图。“10年内我们将达到30亿美元的规模！”他在1992年的CES展会上这样说。可惜的是，斯库利的眼界实在太远了，超出一般人的理解范畴。研发过程处处碰壁，经历了千辛万苦，开发小组常常通宵加班，甚至有成员因压力而自杀。苹果公司整体经营情况每况愈下，并持续受到来自微软与因特尔联盟的冲击。

斯库利将大量资源和时间放在了Newton项目上，不过董事会成员却觉得他经营无方。终于，董事会的忍耐达到了极限，他们迫使斯库利辞去CEO职务，只保留了一个名存实亡的董事会主席职务。之后斯库利继续掌管Newton项目，直到1993年经过几次“跳票”，研发小组完成了从软件到硬件的全部准备过程，于同年8月2日发布了该平台的第一款“Newton MessagePad”——一个看起来像小册子的电子产品。斯库利称之为“Personal Digital Assistant”（个人数字助理），首次将PDA的概念推向市场。MessagePad由当时世界顶级的摩托罗拉公司代工，使用一块分辨率336×240的屏幕，具有手写识别功能。另外配置中还包括ARM 610 RISC处理器，主频达到了20Mhz，内置4MB大小的ROM，内存容量是640kB，含电池重量仅为640克。

MessagePad的一个重要功能即是电子阅读器，系统支持一个名为“Newton eBook”的电子书，扩展名为PKG。这种格式能用单文件集成多本书籍，并使用Unicode对多语言提供支持，可内嵌灰度图片，其相对开放的特性吸引了很多人为之开发。

可惜MessagePad上市后恶评不断，首先是它的尺寸太大，并不像宣传中说的那样能装进口袋，而且屏幕易损坏，手写识别率也不高。与此同时，夏普、Palm、摩托罗拉也进入PDA市场，为未来的PDA热潮埋下了伏笔。1993年10月15日，饱尝失败滋味的斯库利离开了苹果公司。3年后乔布斯重新回到苹果，他做的第一批重要决策中就包括撤销Newton。消息公布后，许多Newton粉丝拿着喇叭、举着标语在苹果公司的停车场抗议。乔布斯让公司高管为示威者送上咖啡和甜点，委婉拒绝了他们的要求。

MessagePad最后以失败告终，其



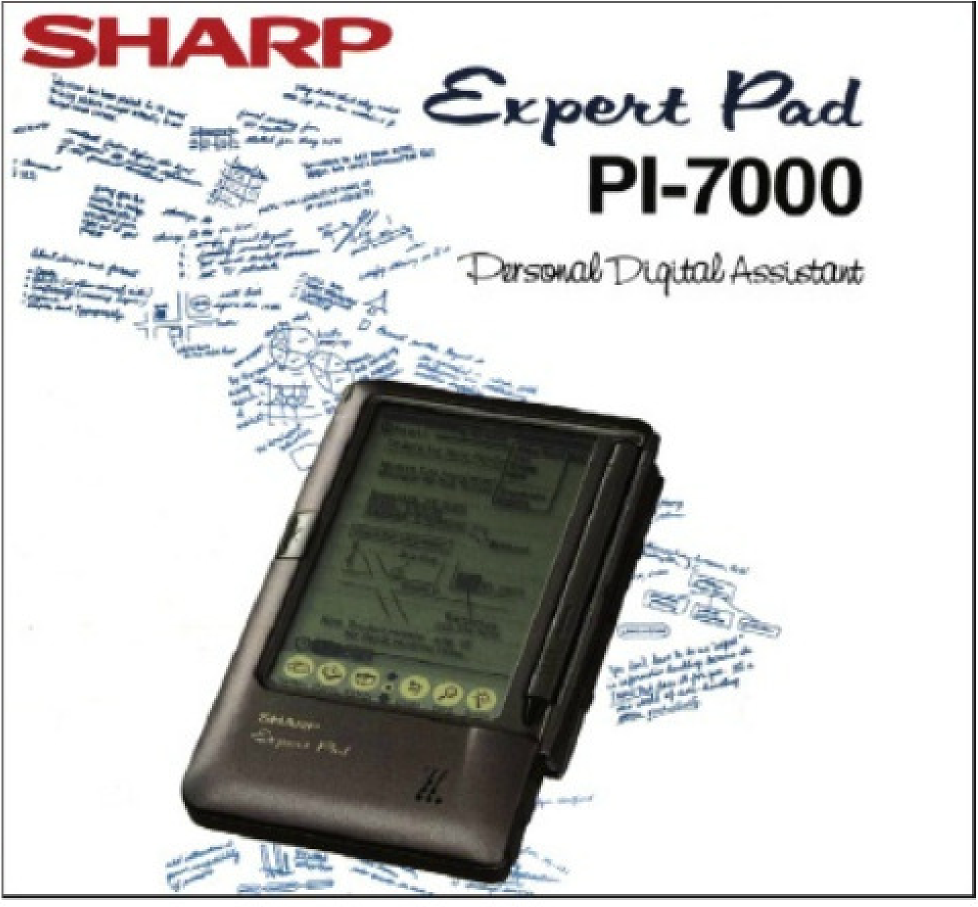

至今很多人还收藏着Newton MessagePad，它的出现使曾经默默无闻的ARM处理器逐渐被业界认可




Newton MessagePad的屏幕没有保护，特别容易损坏。和iPhone对比一下会发现，它的屏幕的确不小，用来看电子书眼睛会更舒服




当年苹果为MessagePad刊登的广告




夏普ExpertPad PI-7000电子阅读器，和MessagePad一样的配置和系统，同为1993年发布

中的原因或许有如下几点：

（1）具有电子书阅读功能的产品数量稀少，注定只有极少数人使用；

（2）电子书出版商只针对特定用户群，出版物少；

（3）相关硬件、软件不成熟；

（4）缺少足以改变行业格局的资本力量。

## 互联网泡沫引发的电子书格式之争

1994年，Mosaic浏览器及万维网的出现带动了IT业的蓬勃发展，其中就包括了电子书、电子阅读器概念的普及。从1995～2001年的这段时间里，互联网经历了从泡沫滋生到破灭的过程，许多公司的价值被严重高估，最终在热钱撤离之后由于资金不足而破产。如果你很难想象这一过程的影响，可以回顾一下2008年美国房地产泡沫——“大量资本涌入→投机热情高涨→热钱撤离→房价崩盘”。

互联网泡沫导致大量中小投资者损失惨重，从2000年3月到2002年10月间抹去了IT界约5万亿美元的市值，许多失业的程序员不得不转行谋生，只有约50%的公司活过了2004年。当然，任何事情都具有两面性，互联网泡沫也有其积极的一面，由于有了足够的资金支持，门户网站、电子商务、软硬件技术都有了翻天覆地的变化，很多公司由此一举奠定了自己的行业霸主地位，更加重要的是人们逐渐接受并适应了网络，年轻人大都认为电子产品是很酷的东西，并乐于使用互联网进行交流。

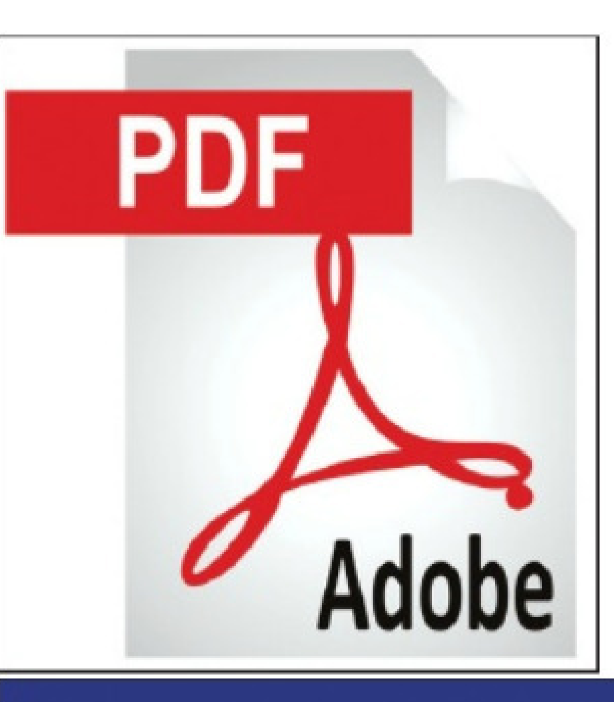



投机者疯狂地进入股市，在2000年时把纳斯达克指数推向了历史最高的4816.35点。本文截稿时纳斯达克指数为3091点，这还是在美国经济复苏后连续几个月大涨的结果

Mosaic浏览器培养了世界上第一批网民，那时的网页表现能力很差，用网页看书根本不是一种享受

消费观念的改变、软硬件的进步以及让一切都变得更简单的互联网，让电子阅读逐渐迈向成功的彼岸。有趣的是，当所有人都看到同一块金子的价值时，血淋淋的争斗就开始了。几乎每家从事电子书、阅读器生意的公司都握着不少钱，只是那都是投资者的钱，而不是他们自己的。花别人的钱永远都不会心疼，所以大小公司纷纷开始了一次不计后果的血拼，他们都相信自己会是赢家，把赌注压在了电子书格式上。据统计，这一时期市面上至少出现了几十种不同的电子书格式，“谁制定标准，谁就引导行业”的思想深入人心。

赌博的结果如今我们已经知晓，实力不济的小公司早早败下阵来，而如日中天的Adobe PDF、苹果的iBook、亚马逊的Kindle以及开源的EPUB、FictionBook都算是某种意义上的幸存者。最后各方厌倦了争斗，担心电子书格式的“碎片化”会毁了市场的良性发展，Adobe、Microsoft、Palm 、Barnes & Noble、Librius、Nokia、美国商业部、美国标准技术院等数十家公司和机构组成了“Open e-book Initiative”组织，于1999年9月21日发布了Open e-book（OEB）1.0格式。目前最新版本为OEBPS 1.2（Open eBook Publication Structure，即开放式电子图书出版结构）。




**左图：**PDF是Adobe在1993年开发的电子文档格式，经过数个版本的演进，终于在2009年成为我国标准，又于次年成为国际标准化体系ISO 32000中的一员

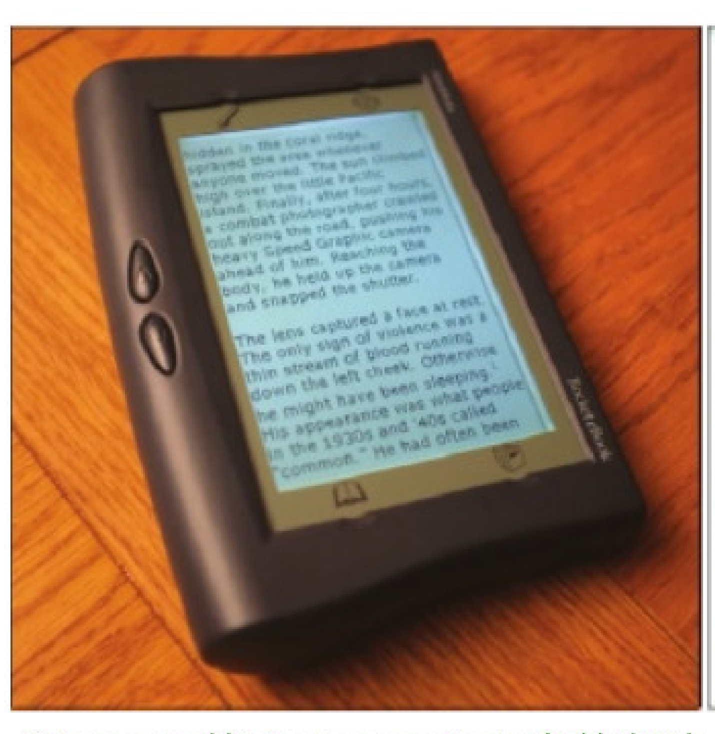
**下图：**开放式电子图书出版结构的官方网站，EPUB是其主推的格式



在这场斗争的败者组中，有两家不得不提的公司，它们是“软书出版公司”（SoftBook Press）和“新媒体公司”（NuvoMedia）。这两家分别在1998年推出了当时极具影响力的阅读器“Rocket eBook”和“SoftBook Reader”，其整体思路和产品概念后来都流传到了国内，并被复制和效仿。他们当时的经营秘诀是：硬件设备吸取以往产品的优点并弥补不足；方便地与电脑连接，兼容或转换各种电子书格式；通过与知名出版社、新闻媒体的合作，采用数字版权保护技术，既能为用户提供丰富的内容，又确保了合作方的利益。当时，两家公司几乎统治了全球电子书市场，赢得了多项设计和发行系统大奖。

2000年，宝石星（Gemstar）国际公司采用股票交换的方式收购了这两家企业，大举进军电子书市场。宝石星坚信，电子书在阅读和信息发布领域有广阔的市场空间，不论是发行畅销小说、杂志、报纸还是发布商业信息，电子书都具备了改变普通人生活方式的能力。结果事与愿违，到了2003年，宝石星宣布中止其电子书阅读器的销售业务，并关闭电子书内容的销售，理由是“市场条件困难，业务难以为继”。那时分析人士认为，宝石星的失利是由于电子书格式过于封闭，无法与同一时期的Adobe和微软相比，并且只能在自家的设备上阅读，导致销售陷入困境。但今天当我们用亚马逊和苹果的成功与宝石星当年的失败进行对比却会发现，这种观点显然不够正确。其实最根本的原因还是因为市场不够成熟，人们更倾向于传统纸张书籍，阅读习惯没有本质改变。

互联网泡沫的破灭就像大浪淘沙一样，把所有过分的炒作和生不逢时的概念洗刷得干干净净。电子书好似沙滩上剩下的贝壳，被宝石星捡起后又放回了原处，直到几年后“电子墨水”技术出现，经由实力雄厚的亚马逊推广，电子书才被人们接受并选择。



Gemstar的Rocket eBook有着高对比度、宽视角、背光和低功耗的单色显示屏幕，不开背光使用可长达40小时



左侧大一些的是SoftBook Reader，它拥有9.5英寸屏幕，内置了33.6Kbps的Modem，可以直接联网下载各种读物。右侧是该公司被宝石星收购后推出的另一型号

**主流便携设备与主流电子书格式**

| | iOS | | Android | | Windows Phone | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 软件名称 | 简介 | 软件名称 | 简介 | 软件名称 | 简介 |
| TXT | GoodReader | 读取速度快，但需用户指定编码 | Anyview | 多个在线书库，大TXT文件优化 | Microsoft Office | 原生支持，无阅读进度记录 |
| | 91熊猫看书 | 可通过iTunes或第三方软件同步 | iBook阅读星 | 阅读和文档管理功能集于一身 | 91熊猫看书 | 可通过Skydrive和PC客户端同步书籍 |
| | Apabi Reader | 可智能排版，读取速度快 | 掌中阅 | 吸取多家特点，TXT加载速度较快 | 百阅书城 | 可通过PC客户端同步书籍 |
| | QQ阅读 | 翻页动画流畅，书城内容较丰富 | 开卷有益 | 个性化设置丰富，支持外挂字体 | 毛毛虫看书 | 海量电子书籍，可通过Skydrive下载 |
| | iReader | 上手容易，功能简单 | | | iSilo | 可通过内置浏览器下载书籍 |
| CHM | CHM+ | 支持备注、自动保存图片等功能 | 静读天下 | 界面流畅，拥有多个在线书库 | chm reader | 可通过Skydrive下载书籍 |
| | CHMate | 支持维基百科、Google查询功能 | BestReader | 适合阅读大容量CHM文件 | | |
| EPUB | iBooks | 原生支持，可用iCloud同步 | Cool Reader | 书签功能强大 | 书中圣 | 界面、排版引擎出色，自适应系统字体，可通过PC客户端同步书籍 |
| | 亿万书库 | 免费软件，内置“书仓网”格式转换 | Aldiko Book Reader | 可编辑图书信息与封面 | 锐读 | 下载来源丰富，支持睡前阅读、启动密码 |
| | Stanza | PC端可进行管理转换等操作 | 多看阅读 | 书架分类及读书记录功能出色 | 书香云集 | 云端书库强大，可通过Skydrive下载书籍 |
| FB2 | i2Reader | 支持Web、FTP上传文件 | FBReader | GPL协议开源软件，集成字典功能 | Raccoon Reader | 界面出色，内置多种主题与字体 |
| | exLibris | 支持WiFi、邮件、iTunes等导入方式 | DaoCaoXieReader | 界面美观，有大量免费图书 | fb2 reader | 功能简单，可通过Skydrive下载书籍 |
| | Tomes | 支持格式齐全，内置浏览器 | GO Book | 管理功能比较方便 | Bookviser | 可自定义多种字体和背景色，支持通过Skydrive、内置浏览器和官网存储空间下载书籍 |
| DOC/DOCX | Office$^2$ | 文字与表格功能齐全 | Documents To Go | 支持格式齐全，可编辑 | Microsoft Office | 原生支持，可编辑文档 |
| | Quickoffice Pro | PPT与PDF文档支持出色 | OfficeSuite | 带有基本的编辑功能 | | |
| PDF | iBooks | 原生支持，可用iCloud同步 | qPDF Viewer | 处理速度快，支持文本超级链接 | Adobe Reader | 简单快速，兼容性良好 |
| | PDFExpert | 同步方式丰富，带有编辑功能 | Google Docs | 同步功能出色 | | |

## 中国电子书行业

电子书刚刚兴起时便触动了国内商人敏感的神经，起初有北大方正、超星公司、南开津科、辽宁泰通、湖南远景科技等数家厂商进入电子书行业，并推出了软件平台或硬件产品。但宝石星公司的失败也触动了国内电子书产业，人们逐渐意识到，国内电子书行业的繁荣是个假象。2003年，中国电子书行业陷入了低谷，具有讽刺意味的是，一场以“eBook的春天”为主题的产业年会在北京召开，将国内300余家出版社、近400家图书馆、10余家网站及硬件厂商、技术提供商聚集一堂。不过内容资源的掌握者——出版社仍对电子书不冷不热，行业上游对市场的悲观预期加之盗版的影响，使中国电子书行业从此进入了冬眠期。

2010年10月11日，《新闻出版总署关于发展电子书产业的意见》引起了传统出版业和电子书行业的极大反响。此后不久的11月4日，出版署公布了首批获准从事电子书从业资质的企业名单，标志着电子书从业需要“持照上岗”。从此，国内电子书行业逐渐复苏，厂商从最初的10家增加到了年底的30家，合计120多款产品，销售量超过500万台。其中，汉王依靠E-Ink产品的“高端、礼物”定位获得了一定收益，引得昂达、爱国者、翰林等品牌纷纷跟进。最近两年，京东商城、当当网、盛大等实力不凡的公司也进入了电子书行业，打起了“构建平台”的主意。

现在我们还很难看清国内电子书行业的未来，不过笔者个人对国内电子书行业还是持乐观态度，尽管必然会有一些我们熟悉的厂商被彻底淘汰出局。据IDC预计，2012年中国电子阅读器市场出货量有望达到150万台，与2011年相比增幅达24.5%。







**左图：**如今汉王亏损连连，终端产品利润大幅降低，其中有受iPad等平板电脑冲击的原因，也有其自身发展的乏力，消费者厌倦其产品形象也不能忽略

**上图：**京东电子书有Android、iOS、PC客户端，其数量正在逐渐增加，然而用户的反响却不那么热烈

## 电子阅读发展的未来

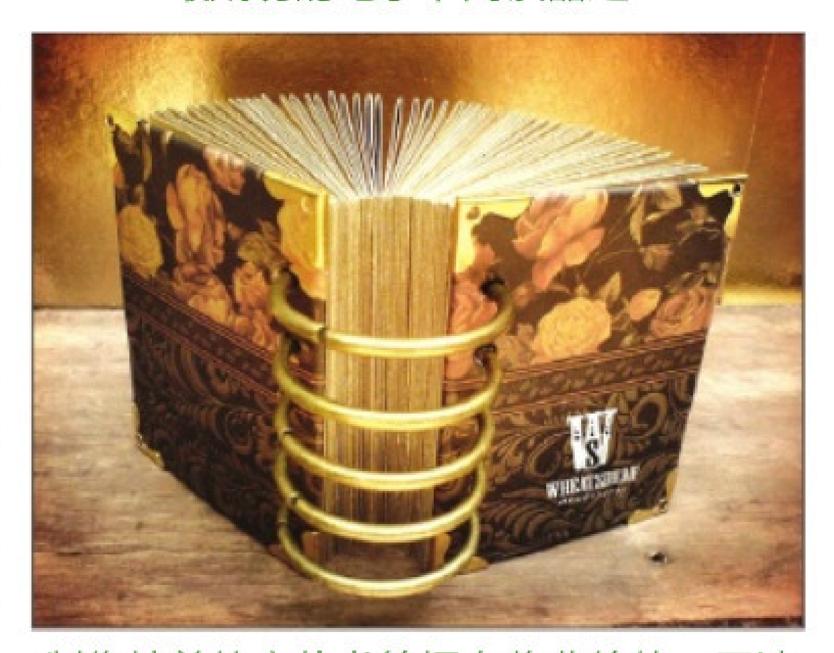
有人说，纸质书籍有几点是无法被电子书替代的，例如油墨的味道、纸张的触感、精美的印刷，以及它给人一种真实的、厚重的感觉。但随着2007年亚马逊Kindle的发布和随后3G网络和移动终端爆发式的增长，电子阅读方式已经风靡全球，年轻人喜欢用它看畅销书，因为你可以在电子书上架几分钟内完成下载，省去购买实体书籍的漫长邮寄时间；学生、上班族也喜欢电子书，因为轻薄的电子阅读器能装下所有你需要的书籍，帮助你把碎片时间利用起来；专业人士更需要电子书，他可以随身携带上千页的工具书，甚至把图书馆装进口袋……

还有一些数据非常值得我们注意，例如亚马逊之前宣布，2011年全年电子书销量首次超越其在美国书店的图书销量。美国出版商协会最新的数据也显示，电子图书销售的蹿升带动了出版行业，2012年1月份整体销售量增长了27%，儿童类和年轻人的产品销售增长高达80.5%。这些数据直接说明了中青年读者已适应了电子阅读方式。“创新战略公司”（Creative Strategies）的总裁兼首席分析师蒂姆·巴贾林（Tim Bajarin）预言，距离实体书彻底消失仅需10年的时间。他认为，年龄在45岁以上的一代人在成长过程中伴随着实体书，他们的思想深处依然将实体书视作最舒适的阅读对象，但对于年轻人来说，由于成长过程中被数字产品所包围，他们接纳数字出版物的速度会快得多。

不过笔者并不同意蒂姆·巴贾林的观点，就像是2000年时微软就有过“10年内淘汰纸质书”的豪言一样，任何迅速淘汰一个行业的说法终将成为笑谈。电子书从来都不是为了淘汰实体书籍而存在，它是另一种形式的载体，通过先进的多媒体技术把内容以全新的形式表现出来。对内容提供者来说，不管是实体书或是电子书，只要符合受众的要求就会获得利润。当然，也有一些可以确定的事实，比方说在“节能减排”“移动互联网”“内容快餐化”的影响下，伴随着软硬件的进一步发展，电子书会持续冲击实体书籍，后者的生存空间会越来越小。P



亚马逊在2007年发布的Kindle是有史以来最成功的电子书阅读器之一


制作精美的实体书籍拥有收藏价值，无法被电子书替代

# 阅读未来
# 电子阅读新应用手记



■吉林 懒虫皮皮

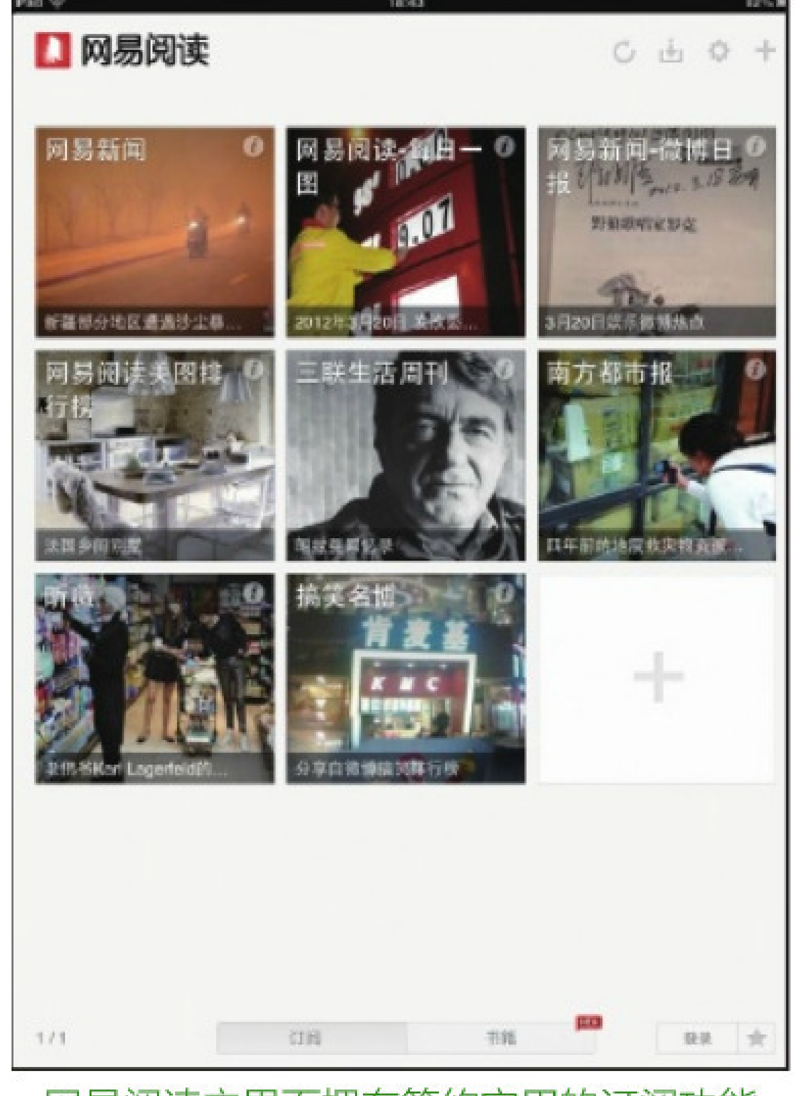
公元2022年，经过了2012洗礼后的人类重建了新的国度，登上大船的幸存者们延续上一个纪元的经验基础，令科技飞速发展，距离大灾变十年之久，人们再一次拥有了现代化的网络社会，今天的概念型产品都变成了十年后的主流，人们彻底放弃了宅在家里抱着PC的习惯，而平板电脑已成为大众的主流终端。一个全新的未来就像一张白纸，给了我们大胆想像的空间，我们总要在这样一座城市扮演着一个角色，那么，我所在的城市就定在北沪市，而我的名字，叫作皮皮……

在人类新世界的首都北沪市，“平果”与“谷哥”两家公司作为电脑与数字终端生产商，为人类供给市场发展中必不可少的计算机产品，凭借着技术垄断带给人类便利的生活，却也统治着人类社会。对，就像“FF7”中的“神罗”一样。而我，却是普通的不能再普通的小人物，是北沪市某公关公司中的一个业务员。

29岁的我正处于事业蒸蒸日上的阶段，和大家一样，我爱上网、爱数码、爱运动，也爱将眼神不自觉地落在漂亮女性的身上。我每天的生活都在于做那些永远都做不完的事，赚永远赚不完的钱和陪永远都陪不完的笑脸，但在一个人的时候，却也有着自己的消遣和想法。看书读报是必不可少，而漫画与知识充电也是丰富业余生活中的好选择。

金秋十月，气温：零下10摄氏度，两极融化残留的冰川，历经十年仍未完全消融，而每天上班的路上，人们仍然要乘坐公交车到达目的地。人们已经习惯了平均长达2小时的上班路程，而每个人都手持一块平板电脑在上面指指点点形成了一道靓丽的风景线。

迎接清晨的阳光，在无聊的旅途上收看资讯最适合不过了，在我的平板电脑上，安装有一款被称作“网易阅读”的软件（本故事与现世完全雷同，实属巧合……）。这款软件采用RSS聚合方式，将我们社会中的主流媒体整合为一。只要有这样一款软件，我




网易阅读主界面拥有简约实用的订阅功能




网易阅读内置书架，将在线书籍以封面形式完美展现

就可以看到几乎所有主流的新闻报纸与杂志内容，点读的设计让我在收看新闻的时候，可以直接点击报纸的版块，便直接显示正文，而点击图片，则可极方便的放大或缩小图片。内容方面，网易阅读里面包括各种各样的新闻。从科技到娱乐，从国内到国外。只要你想要找的基本里面都有。更重要的是通过它，我可以订阅自己喜欢的《精品购物指南》、通过《昕薇》看看美女，还有我最喜欢的《男人装》，里面全是帅哥，噢耶……（这家伙……怎么了？）

点击图标，打开网易阅读，首先映入眼帘的是整合我们收藏资源的九宫格，每个格子对应一个被收藏订阅的媒体，当有内容更新时，它们会像小台历一样随时翻滚更新并显示每个媒体头条大图，网易阅读在通过RSS技术过滤无关内容的同时，将正文内容与图片信息进行内部排版，有效利用了平板电脑的控制特性。比如在新京报的页面上，每个单元格都是可被触摸的，点击题目便平滑过渡进入正文；而点击图片，则会通过幻灯片形式显示当前新闻所有图片，一滑一触之间，最新世界资讯尽在掌握。

iPad 18:20 85%
我的订阅 目录

接受比利时《自由比利时报》记者
（2001年9月6日）
巴盖：人们的印象是，对中国来说，只有美国才是重
对中国的重要性何在？
朱镕基：中国一贯主张在和平共处五项原则的基础上，
一切国家的友好往来和互利合作。中国重视与美国的关系，也
国家的关系。欧洲在历史上曾是文艺复兴的摇篮和两次工业革
地，为人类文明进步作出过重要贡献。欧洲也是当今世界上一支
治和经济力量，在国际上有着重要的影响力，对维护世界和平、促
共同发展负有重要的责任。中国和欧洲之间没有直接的利害冲突，
国际问题上有着相同或相似的立场，经济上互补性很强。当前双方正
各自内部发展的重要阶段，都有进一步加强合作的愿望和需要。中国
从战略高度看待和处理同欧洲国家的关系。在世界走向多极化和国际社
面临各种新挑战的形势下，双方有着广泛的共同利益。一个致力于改革开
放和迈向现代化的中国，与日益强大的欧洲加强和发展全面伙伴关系，不
仅对双方有利，而且有助于世界的和平、稳定与发展。
巴盖：中比今年庆祝建交30周年，请你对中比关系作一总结，并指出
今后还应在哪些方面取得进展？
朱镕基：中比建交30年来，两国关系取得了巨大发展，各个领域的合
作都硕果累累。双方领导人及各界人士往来日益密切，相互了解不断加
深。两国贸易额从建交初期的2000万美元增至去年的36亿美元。比利时成
为中国在欧洲的第六大贸易伙伴。比在华投资项目则从无到有，至今年6月
已达358个，实际投入4.3亿美元。中比科技合作富有成效，迄今已执行了
200多个合作项目。文化交流日益活跃，双方文艺团体的互访和精美的文
物、书画展览为两国人民提供了丰富多彩的艺术享受。教育领域的合作日
益扩大，双方互派留学生人数逐年增多，迄今中国留比学生已超过1000

网易阅读订阅书籍界面与新闻不同，为单页排版

**网易阅读**
操作系统：iOS、Android
售价：免费
软件大小：8.9M(iPhone)、5.2M(iPad)、3.12M(Android)
开发商：NetEase (Hangzhou) Network Co.， Ltd.
官方网站：http://yuedu.163.com/
小编点评：打发时间的利器，我最爱看社会版块了……

随意地翻看最新新闻与杂志之后，发现车子刚刚行至半路。我突然想起，最新一集的《海贼王》和《柯南》已经出了（汗，都十年了，还没连载完呢？OnePiece也就算了，都是特殊能力者，可柯南还是小学生吗？），于是，我决定用漫画打发余下的时间。

在科技发达的年代，无论是从硬件上，还是软件应用方面，在线看漫画被认为是平板电脑的一项基本功能，然而，当我真正使用iPad准备下载漫画软件时，却发现，在iTunes上，并没有什么真正能看主流漫画的软件，只有一些无聊的四格漫画或欧美漫画软件，而在线漫画软件更是相当的不完善，多半会黑屏而不显示内容，漫友们只能使用Safari浏览器看一些广告满天飞







**左图：**最爱OnePiece，最爱在线全屏看漫画

**右图：**漫画在ComicShelf中的显示效果

的动漫网站。

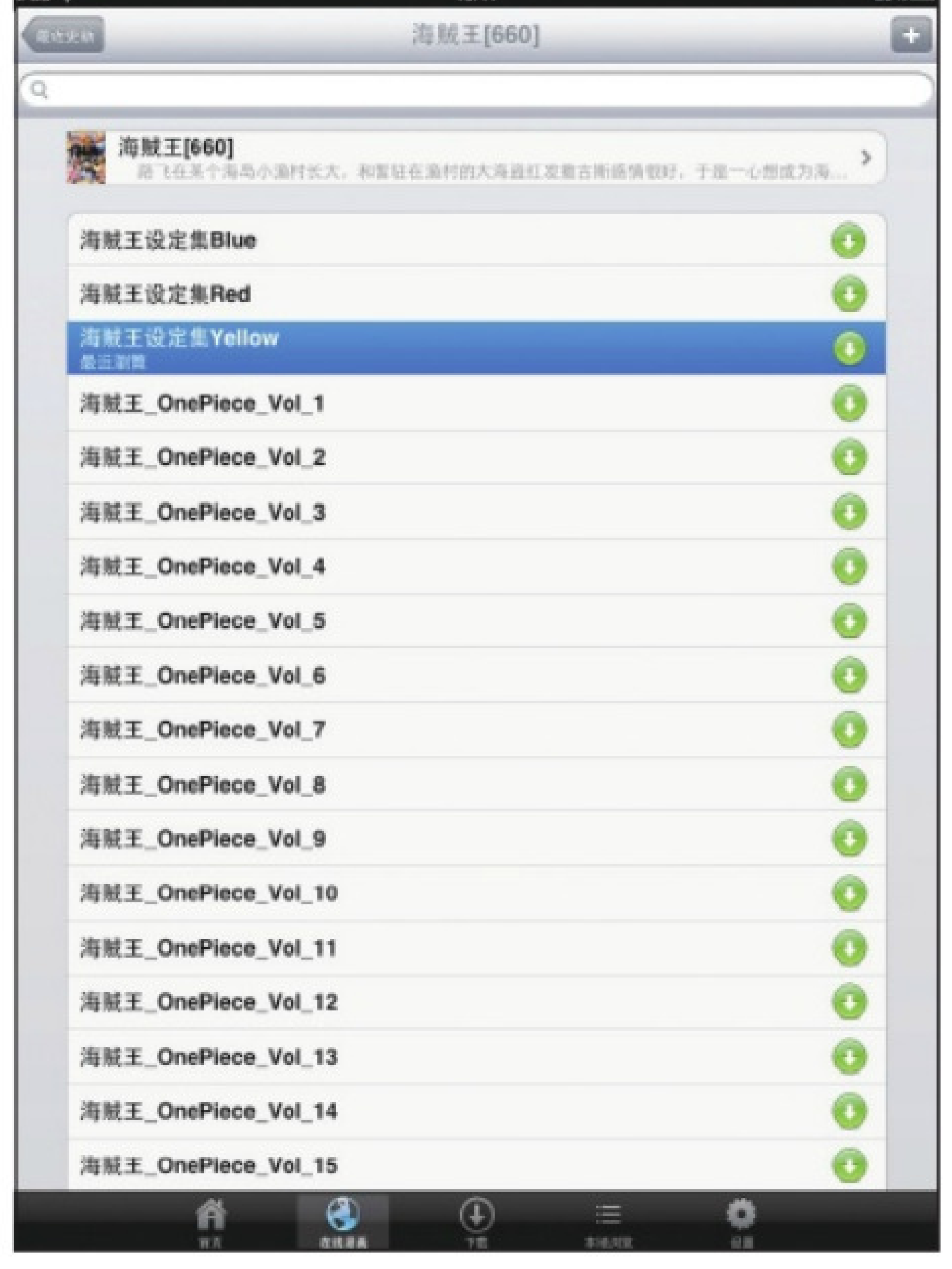
虽然使用Safari在网站上看漫画并没有什么问题，然而，不能实现滑动翻页与糟糕的操作体验令人兴致全无，而由于分辨率不同不能完美显示画面的问题更是让人困扰，在这里向大家推荐一款未来世界漫友们使用的真正可用的动漫类在线电子书软件——ComicShelf。

虽然我的时代是十年之后的时代，相信通过相似的世界镜像，大家在2012年也可以找到这款软件，ComicShelf就如一本漫画书一样，使用过程最便捷化，只需点击在线漫画功能，再点击相关网站与漫画名字，几秒钟后想看的内容便呈现眼前。就像我们通过iTunes同步的图片一样。软件支持图片的自动旋转与缩放功能，更可通过分析漫画网站结构，提供最多预加载后三页的特性，在网速不佳的情况下，也可以实现如实体书般流畅的阅读体验。

ComicShelf默认情况下隐藏了软件的主界面，当点击漫画时，直接以全屏显示漫画内容，并支持滑动翻页，漫画显示界面呼出设置菜单的操作隐藏在整个屏幕的最下方，只有当不想继续看漫画或想要做一些设置的时候才被利用，科学合理，同时，这款软件还支持多种手势操作，如下一张图片、双页显示、到达底部等功能都可通过自定义进行合理设置以满足使用习惯。

内容上，我们简单浏览了ComicShelf所支持网站列表，Duowan、极影、Kuku、玩家网、178等大家耳熟能详的网站都在兼容名单之列，而这些网站对于最新漫画内容每日均提供全面而及时更新，ComicShelf可谓软件在手，便可浏览所有日系漫画，并可方便地一键下载并离线浏览。




**左图：**ComicShelf支持预加载功能，并可自定义手势功能

**右图：**在线漫画以首字拼音排序

**ComicShelf**

操作系统：iOS

售价：人民币12元

软件大小：1.5M

开发商：YingJiang

官方网站：http://www.comicshelf.com/

小编点评：好软件都要是钱的，不过这款真不贵。

随着售票员半死不活的哼唧，公交车总算到达了目的地。我所在的公司并不大，不到百余人，相对这幢200多层的建筑来讲，让人感觉这公司实在没有必要入驻这里，然而我的老板——林克君，作为一个网络写手，却很喜欢这样一个环境。我不得不佩服他，因为他总是喜欢在网络论坛上发表一些原创文章，并自命为网络推手，然后以炒作文章作为工作内容，让我们对其进行推广，并搞成“真”事，以显示公司的事件营销能力，目前这项工作进行得有条不紊，但今天，情况来了……

刚进公司打完卡，便听到老板笑得如痴如醉。原来几周前的一篇关于下海赚钱的文章的前半段发到民间最著名论坛“天涯”上之后，取得了极大的社会反响，这本是好事，但老板的笑容逐渐消退，变成一种怪怪的感觉——问题来了。

“你‘肿么’了，林克？”我问道。

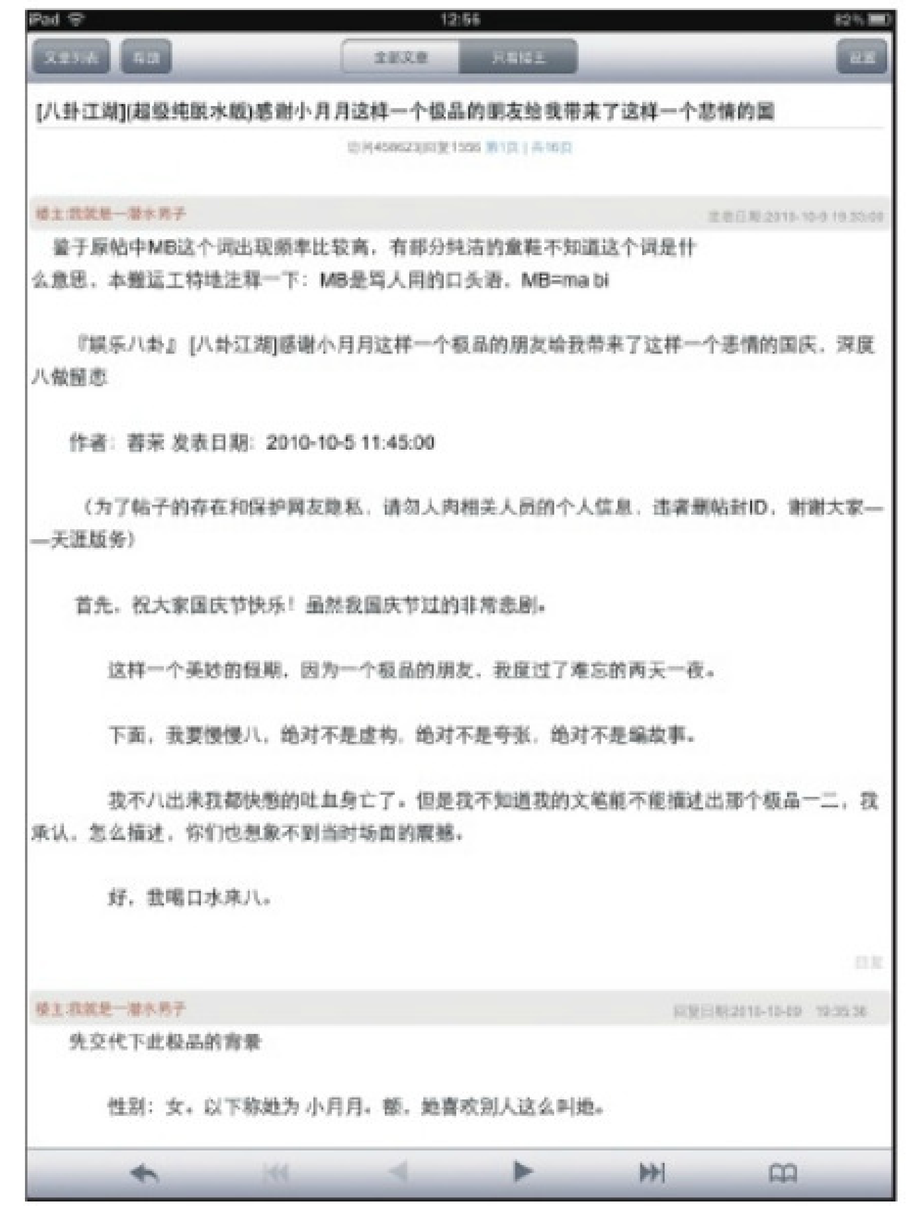
林克用男人特有的含泪眼向我诉说：“我前几天注册了天涯论坛，发了《下海的那点事》一文，可是，总有无聊的人在我的文章里插队，把我的文章搞乱，虽然论坛有‘只看楼主’功能，可这是要花钱的。听前辈说，只要买通管理员给你一个权限

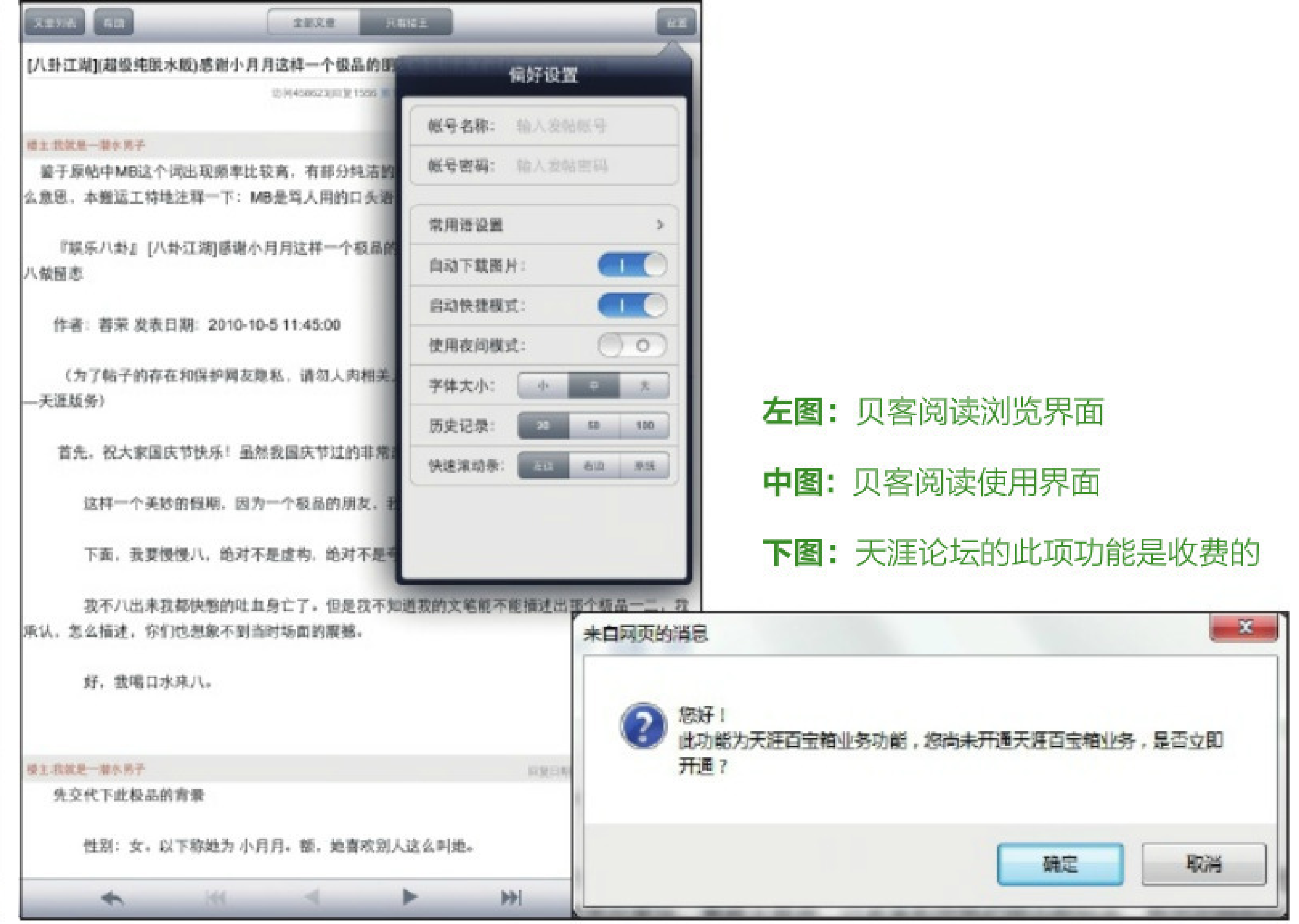
就可以了，可是，一我不想花钱，二我不想去买通管理员，那样也要花钱，要是我有一个管理员账号而不用花钱那样该多好啊，不知道谁能借我一个管理员账号让我不用花钱，也不用买通管理员，就可以免费得到只看楼主功能，将我的《下海那点……”林克的语速越来越快，看出他十分激动，在“耳测”即将突破300字/分钟的时候，我打断了他。

“打住打住，你这话痨，你就是传说中的说唱歌手？老板你想要免费的‘只看楼主’功能吧？”我叹了一口气。这时发现，林克那让人受不了的含泪眼又投了过来……

还好，在收看各种直播帖的时候，我就想到了这样一个部分，通过在网络上的搜罗，找到了一款叫作《贝客悦读》的软件，软件以套装的形式出现，有猫扑用的，天涯用的等等，在进入主界面后，屏幕上侧正中央直接提供了我们梦寐以求的“只看楼主”功能，而且只要轻轻一点，无任何提示，便可完全免费的使用这项功能，安心阅读原文，让杂念玩蛋去吧。

《贝客悦读》系列是专为中国iOS用户量身打造的浏览社区论坛的工具，提供最简洁和方便的用户界面，而保留源社区的原汁原味。以贝客悦读HD——天涯社区为例，打开贝客悦读，在文章列表项中，可以看到，该软件整合天涯论坛所有版块内容，并全屏显示正文，软件提供热贴、聚焦、书签、板块以及搜索五大功能，并可以对帖子内容进行收藏操作。






**左图：** 贝客阅读浏览界面

**中图：** 贝客阅读使用界面

**下图：** 天涯论坛的此项功能是收费的

**贝客悦读**

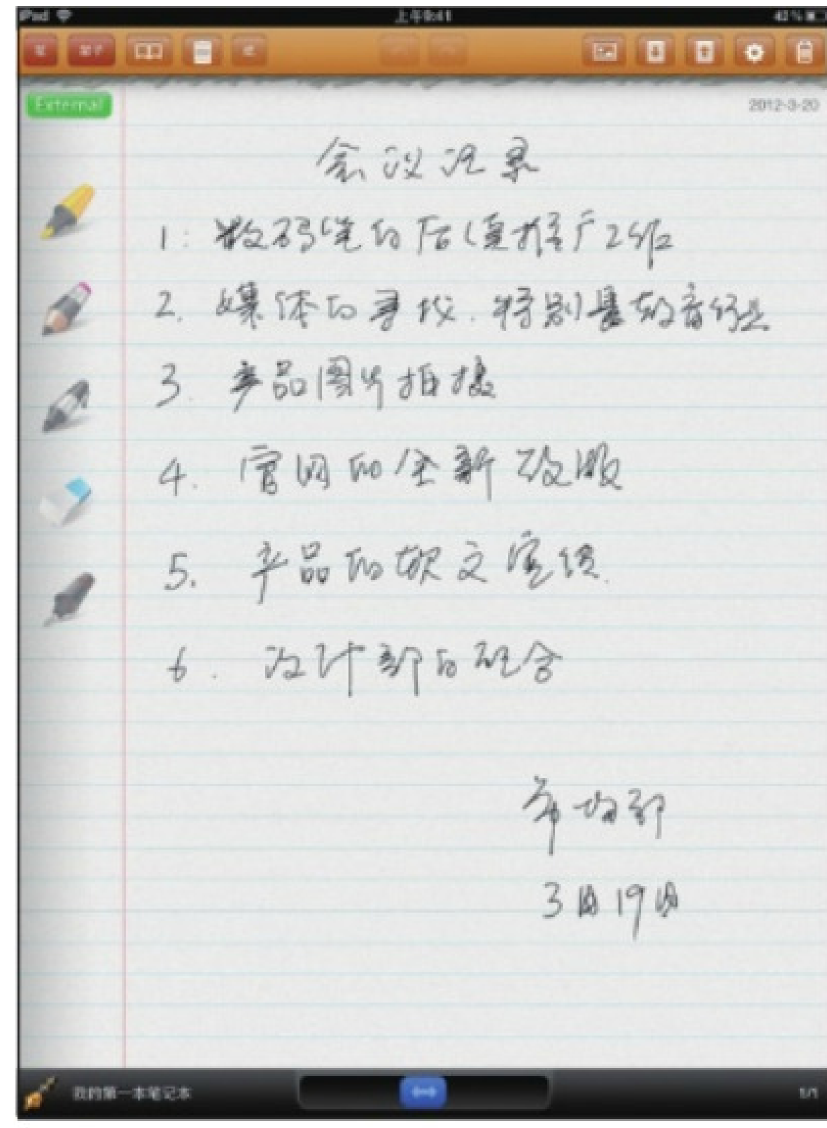
操作系统：iOS、Android

售价：FREE

软件大小：3.1M

开发商：BayCode Mobile







**左图：** IdealNotes套件有多种功能，每种功能还有很多模板供选用

**中图：** 手写对于无纸化办公的意义颇为重要

**上图：** IdealNotes将笔与平板电脑完美整合

官方网站：http://baycode.net/
小编点评：唔，免费体验收费功能，评价只有一个字：赞！

坐过方舟的人类更加懂得去保护受过创伤的地球，洪水后的陆地面积远低于千年之前。资源的匮乏使得人们不可能再用稀有的木材去造纸，而像今天一样无度的用纸是绝对不会被政府允许的。在我们社会中，绝大多数记录、批文、合同等文字操作都依赖于“数字”这种不会消耗资源的形式，林克也是这样。作为公司老总，他的平板电脑与别人是不太一样的，虽然没有了纸，但笔仍然作为日常写字的重要工具，并且，他的电脑上装有一个无纸化办公软件——IdealNotes。

IdealNotes是一款配合iPad用数码笔设备的电子商务软件，它并不是只拥有手写便签以及涂鸦等功能的玩具级iPad软件，更重要的是其对于电子商务无纸化办公等需求进行了深度定制，软件内置手写邮件、报表批示等靠生物特征进行审批的功能，对于无纸化办公意义深远。将IdealNotes软件与官方推荐的数码笔易方mvpen搭配使用，便可在邮件中加入自己的亲笔签名，也可以在图表中直接用笔勾画工作，并发送给员工，上图就是林克的笔迹啦。

**IdealNotes**
操作系统：iOS
售价：Free
软件大小：8.5M
开发商：Michael Privat
官方网站：http://www.majorspot.com/
小编点评：这样写字的感觉很奇特。

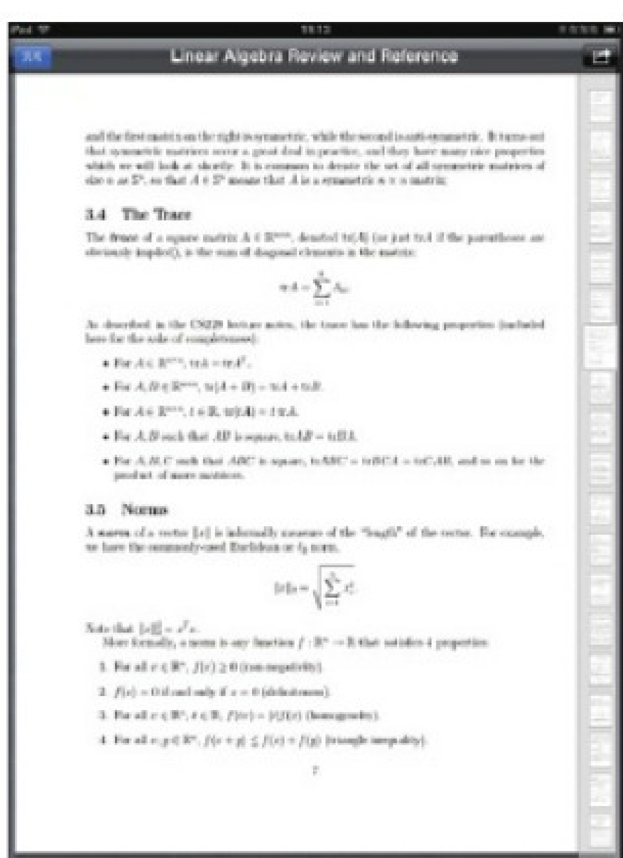
每周五下午是学习的时间，员工要对各方面的知识都有所了解，以便与客户沟通；而公司规模目前还不大，林克也是巧妇难为无米之炊。在我这个业务员+助理的建议下，公司采用了视频教学的形式进行员工培训，近一段时间的培训与汽车有关，最早，我们采用的是“平果”公司的iTunes U，视频教程极大的降低了培训成本，可是2小时的全英文的教程结束，20余人的公司早已鼾声四起，难道学个汽车结构还要先苦练“鹰”语？

经过我和林克的讨论之后，寻找新的培训软件的任务毫无悬念地交给了我，要求课程必须专业，要是国内外知名的大学课程，而且必须有中文，起码是中文字幕。听到这个消息，公司员工充满期待。喂喂，这又不是看美国大片～看来大家还是相当爱学习的。看着大家期盼的眼神，我默默叹息，为了祖国的鲜花们，我……努力找找教学软件吧。

网易公开课iPhone/iPad客户端，是网易为爱学习的网友打造的“随时随地上名校公开课”的免费课程平台。它以哈佛、耶鲁、牛津、剑桥等“全球名校视频公开课”为内容资源，结合稳重的界面设计和人性化的操作，实现您与名校真正零距离接触，无成本、无障碍地了解世界前沿的新知、新思。

下午的例会开始，林克将iPad通过HDMI附件与投影仪连接，打开网易公开课，《改变世界的机器——汽车科技发展》全中文视频教程回响课堂，看着同事们聚精会神的听讲，咱心里甜甜的。

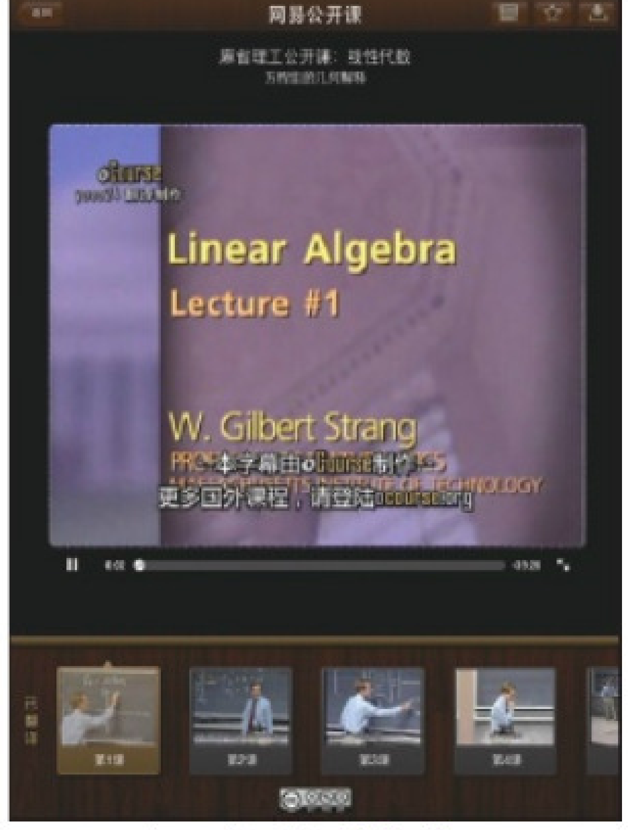

iTunes U是苹果公司官方教育平台，但目前教程只有英语



英文版的线性代数能让读者们美美地睡上一觉



网易公开课虽然目前全是视频，但均被精心汉化



用户可以方便地收藏课程

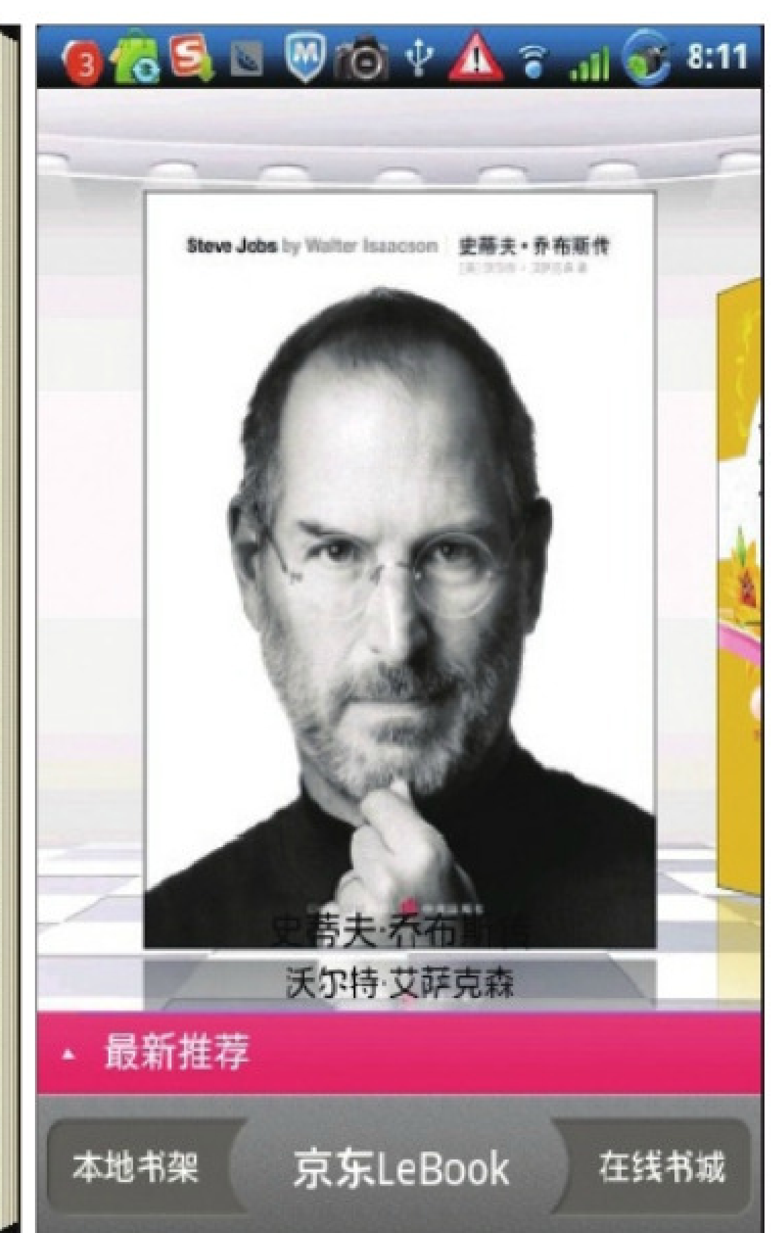
**网易公开课**
操作系统：iOS
售价：Free
软件大小：13.2M
开发商：NetEase Information Technology (Beijing) Co., Ltd.
小编点评：脑中回忆起自己的学生时代，那段趴在书桌里看杂志的时光过去得真快……

在我们社会，“平果”公司占据通讯与软件行业的垄断地位，但“谷哥”公司作为后起之秀，以免费开源等手段同样在竞争中立于不败之地，在我的同事中，相当一部分人用的是“谷哥”公司推出的平板电脑产品，在“平果”公司iOS系统占据主导地位的背景下，同事们要我推荐一款适合“谷哥”产品好用的看书软件，自是不能拒绝，那么，就向他们推荐一款在线购书看书类软件吧。

由于没有纸张成本，电子书的购买是相当便宜的，甚至为了推广需要，还有很多大作会以免费的形式推出，比如原价百余元的《乔布斯传》。同事这下乐了，打开LeBook，首先映入眼帘的便是《乔布斯传》，而点击在线书城，可以看到如《怒江之战》《金陵十三钗》《城管来了》等同期热卖图书都以不到10元的价格出售电子版本，而且可以免去邮费、等待时间等，第一时间以最低价格读书，同事这下乐了。

电子书与传统图书相比，除了摸不到纸张，还有什么不同吗？“平果”公司的最新平板电脑已经支持视网膜技术，显示极为精细，而通过




使用京东Lebook可以免费看《乔布斯传》哦

《乔布斯传》正文的观看，内容与原作完全一致，更通过排版使书籍内容适合屏幕，最重要的是连原文插图都还在，可以说，除了多了些电子气少了些书卷味，在内容上，电子书是没有任何不同的，还更经济环保。




京东Lebook的一大特点就是可以购买电子书版本的正版书籍，价格便宜无需等待

**京东LeBook**

操作系统：Android

售价：Free

软件大小：8.20MB

开发商：360buy.com

小编点评：相较网上的盗版TXT电子书，Lebook不仅忠于原文，更便宜，更速度。

## 结语

千年之后的世界与今日虽然相似，不过经历了大灾变后的人们的心境却并不相同，人们懂得珍爱地球。我们今日何不重视无纸化办公，取代对地球资源造成浪费的不必要消耗呢？被迫登上诺亚方舟的苦果相信没人愿意去尝；在甲板上触摸迪拜塔顶的塔尖也并非浪漫。虽然结语有些跑题，但皮皮与林克真心希望大家可以珍爱地球，而不是在未来无纸可用的时候再去吐槽。文中推荐的软件当然都是真实存在的，各位可以用来丰富平板应用，那么，后会有期。

# 书城当道 漫谈网络电子阅读资源




随着电子书硬件阅读设备的普及，越来越多的人开始对“纸张和电脑显示器之外的阅读体验”产生了兴趣。不过，有了硬件，我们又该去哪里找“书”来看呢？一般来说，直接从互联网上获取资源，应该是多数用户的首选。

和最早的单纯下载免费TXT文本进行阅读不同，如今的电子书已经逐渐形成了一套较为完善的产业链，越来越多的传统刊物开始尝试向这个全新的平台进行发展。现在，“免费文本伸手党”已经不再是电子书阅读用户的主流成员，价格合理、内容丰富的电子书资源成为了越来越多用户的选择。

## 一 群雄并起——逐渐走红的电子书商城

汉王书城和云中书城是上线较早的电子书商城，除此之外，当当书城、京东电子书城（京东商城电子书刊频道）、百度阅读等电商品牌也先后介入到这一领域，整个网上书城市场在越来越热闹的同时，蛋糕也随之变得越来越大。

### 商城电子书与传统电子书的区别

众所周知，电子书分可为开放存取类电子书、商业化电子书、互联网读书网站电子书和图书馆等公益性机构制作的电子书等类别，近年来声名鹊起的电子书商城便是经营商业化电子书的机构。与大家常见的TXT文本电子书不同，商城电子书（电子图书）采用了更完善的版权保障措施，例如使用PDF格式进行制作，不仅可更好地做到图文并茂、原版展现（传统书籍的电子化），还可对每个文件进行加密，既不会对购买者的阅读体验造成不良影响，又可以防止文件被肆意下载、拷贝到其他电脑上，保护了创作者的知识产权。

### 1.京东电子书城

**主页：http://e.360buy.com/**

众所周知，京东是中国电子商务领域规模超过百亿的零售企业，拥有遍及全国各地的2500万名注册用户和近6000家供应商，在线11大类数万个品牌百万种商品。而电子书则是京东今年刚刚介入的领域，首期上线电子图书超过8万册，包括5000种畅销书，合作供应商为200家，预计年底上线电子书刊将超过30万册。

京东电子书城的在线支付方式包括余额、礼



凭借在电商领域的影响力，京东电子书城一炮打红

品卡、京券/东券、网银在线支付和第三方平台支付。在支付完成后，订单会处于“等待付款”状态，大约5～10分钟后，相应的订单状态即可变为“已完成”，这时就可在“我的电子书刊”中选择“点击下载”进行下载。下载时会启动客户端阅读器，如没有安装过相应平台的客户端阅读器，会提示用户进行安装，安装完成后再次进行下载即可。


电子书刊属于虚拟商品，需要通过在线支付方式进行支付，暂不支持货到付款、分期付款和退货换货，但可以开发票

京东电子书城设定了“电子书、网络原创、数字杂志、多媒体图书”等大分类，“独家、小说、文学、青春文学、传记、艺术、少儿、经济、金融与投资、管理、励志与成功、生活、健身与保健、家庭与育儿、旅游、动漫与幽默、历史、哲学”等数十个小分类的图书供选择。书城里的主流电子书籍售价在0.5元至10元间，最低为纸质书的三折。京东电子书城也提供了“免费书”一栏供选择，不过目前这里面的书籍多为政府发布的各种法律法规文档。

京东电子书城支持京东LeBook（乐BOOK）客户端，LeBook客户端是由京东商城自主研发的一款阅读类应用，支持epub、PDF、TXT（UTF-8）等格式的电子书，可以在Android、iOS、PC等平台上随时随地搜索需要的电子书，并以较为安全快捷的在线支付功能实现购买。用户可以根据自己的喜好对电子书进行分类管理，并做出实时查询；支持阅读背景切换、目录、书签、评论等阅读功能，使用简便。



京东电子书城支持在线试读，下载时需注意流量和带宽

## 2.云中书城

**主页：http://www.yuncheng.com/**

云中书城号称是全球领先的数字书城，内容囊括盛大文学旗下起点中文网、红袖添香、小说阅读网、榕树下、潇湘书院和悦读网等网站的内容，及众多国内知名出版社、图书公司的电子书。云中书城可为消费者提供包括数字图书、网络文学、数字报刊杂志等在内的数字商品，存书量超过了100万部，在国内首屈一指。

并且，通过云中书城开放平台，所有出版单位均可自主上传数字图书或数字报刊等内容，并进行自主定价，借助云中书城密集的销售网络进行推广销售。云中书城的电子书可以通过PC客户端、Android客户端、iPhone客户端、云中书城网站、云中书城手机WAP站和盛大Bambook进行下载阅读。

突出的性价比是云中书城最大的优势，除了有90%以上的电子图书可供读者免费下载阅读（截稿时，在“图书”类别中共有作品1009974部，付费作品共有作品60837部，免费作品共有949137部）之外，还每天推出售价0.5元和0.99元人民币特惠图书回馈读者。对于部分热门畅销图书还会推出二折优惠活动，所以较受书迷追捧。



云中书城具备网络电子书的免费优势



在云中书城里，传统图书的电子版售价普遍略低于其他网站

## 3.汉王书城

**主页：http://www.hwebook.cn/**

汉王书城是汉王集团为自己推出的电纸书（电子书）阅读器产品提供的免费网上图书资源下载网站，拥有数万种图书，报纸等资源，分为免费下载和收费下载两个类别。从图书方面来看，汉王书城的图书库存已接近10万种，涵盖经典文学、原创文学、社会科学、自然科学、教育、工具书等上百类图书，以及北京大学、复旦大学、春风文艺、辽宁人民、中信、四川文艺等多家知名出版社的经典书籍，并提供在线搜索、下载等服务。

虽然这些资源基本能够基本满足购买汉王电纸书阅读器的读者需求，但从整体来看，在新兴电子书城越做越大的今天，汉王书城刚刚10万册的书籍存量和动辄数十万上百万的其他电子书城相比，很难更好地满足广大电子书用户的需求。因此，汉王集团仍需努力，才能在国内竞争日趋激烈的电子书城市场上获得更多读者的青睐。


在汉王书城可下载50种报纸和200多种杂志

## 小结

传统书籍的电子化是一种趋势，越来越多的国内读者开始愿意通过各种阅读器并花费一定的金钱来购买网上电子书刊体验新环境下的阅读。相比于传统的出版物，电子书刊的成本无疑要低得多，但却一样可以卖出接近传统书刊售价3/4的价格，这势必会让很多人“眼热”。电子书城的市场肯定不会只有目前的规模，相信在未来会有更多的竞争者进入这个市场，或者强化对这个市场的关注度和投入度，未来的电子书城的竞争必然会更加激烈。对于消费者来说，最直接的好处就在于能以更低的价格买到急需的热门畅销书。这也将迫使现有的厂商不断强化自身实力，做到软硬兼施，除了与产业链上游内容提供商、出版社深化合作外，推出更多更好更易用的自主品牌阅读客户端及阅读器也是一种潮流。

# 二 百花齐放——宝刀不老电子书网站

如今在互联网上有数不胜数的电子小说网站，文本种类数量繁多，可以满足不同用户的阅读需求。这类站点对于免费作品都支持全文下载，而为了对版权作品进行保护，VIP作品能够下载的也往往只有免费章节而已，VIP章节需要在线阅读或付费下载，或者使用手机访问wap网站阅读全文。

## 1.起点中文网

**主页：http://www.qidian.com/**

起点中文网创立于2002年5月，号称是目前华语文学领域最大的门户网站，以“推动中国原创文学事业为宗旨，长期致力于原创文学作者的挖掘与培养”。2003年10月起点中文网便成功地推出在线收费阅读服务，开启了网络文学的赢利模式，奠定了网络原创文学的行业基础。经过多年的努力，起点中文网建立了较为完善的在线阅读运营模式，以及内容发掘、推广和作家培养、扶持等一系列制度，催生了诸多经典作品和知名网络作家，形成了以创作、培养、销售为一体的电子在线出版机制，并已向文化产业全面延伸。



大名鼎鼎的起点中文网，实力有目共睹

作为当前最具影响力的华语原创文学网站，起点中文网的作品内容可谓丰富多彩，在读者中具有较大的影响力。为了防范复制和盗版对网站流量带来的冲击，在起点中文网上除了VIP章节外的所有“公众章节”电子书籍，都可供游客自由下载观看。在电子书的阅读界面左侧提供有专门的“下载阅读”选项，选择“适合大多数设备阅读”，先把电子书下载到电脑，然后上传手机或者其他阅读器，可做到完全免费轻松通读。而在“VIP订阅列表”里选择想要订阅的作品，点击“订阅”链接，点击后会弹出一个确认的页面，确定无误后再次提交即可完成此次订阅。

## 2.纵横中文网

**主页：http://www.zongheng.com/**

纵横中文网成立于2008年9月，是北京幻想纵横网络技术有限公司旗下的大型中文原创阅读网站。经过数年的高速发展，纵横中文网已经取得了一定的成绩，号称书库存量超过10万部，日独立IP访问超过140万，PV超过3500万，已成为目前国内一线的中文原创文学类专业网站。

道 [VIP] 作者：食堂包子
【新版章节阅读】【全文阅读 新版 旧版】【全文下载】【快车下载】
作品相关 [分卷阅读]

纵横中文网提供公开章节免费下载支持

纵横中文网可提供在线阅读、下载阅读等多种电子书观看方式。点击书名，选择“普通阅读”，点击“全文下载”即可下载该电子书已公开部分的TXT文本。当然，要想观看最新的力作，大家可花费1500纵横币（10元=1000纵横币），购买到自订购成功后未来30天内网站所有买断签约上架作品的章节阅读权。当账户余额高于50元（5000纵横币），或累计消费高于5000纵横币时，注册用户还可自动成为该站VIP会员，享受更多观看和下载便利。

## 3.逐浪小说网

**主页：http://www.zhulang.com/**

逐浪小说网是空中网旗下的原创文学网站，也是中国最大的小说综合门户网站之一。逐浪小说网提供的文学作品主要包括武侠、修真、玄幻和都市等网络流行小说，拥有数万部优秀作品的版权交易代理权、数十万部授权小说的丰富库存及国内外大批优秀专注的作者。逐浪小说网号称拥有700多万注册会员，每天独立访问用户超过百万，PV更是超过千万。

为了更好地维护作者权益，鼓励作者创作热情，为读者创造更好的阅读环境，逐浪小说网自2005年以来便建立了VIP制度，收费标准为1人民币=100逐浪币。当然，为了便于电子书爱好者阅读、让分享更快乐，逐浪小说网也提供了全面的书籍免费下载支持服务：点击书名，进入指定书籍页面后，点开“点击阅读”界面，在界面的右上方，提供有已公开章节的“全文下载”、“快车下载”模式，支持TXT和HTML两种页面的下载，使用很方便。



逐浪小说网具备丰富的交互功能

## 小结

上文介绍的3家站点是目前值得读者关注的电子书网站，其不仅提供在线阅读模式，还可让用户免费下载（无需注册）已公开章节，做到了版权和PV流量的兼顾。除此而外，互联网上还有上百家类似的正规电子书交流站点可供选择，如小说阅读网、言情小说吧、幻剑书盟、17K小说网、快眼看书、小说排行榜、久久小说网、飞库电子书、阿巴达电子书、一千零一页等等。就连门户网站也有相应的看书频道，如新浪读书、腾讯读书、搜狐读书、凤凰读书等等，让整个市场的竞争激烈。这也给了读者更多的选择空间，看电子书正成为很多读者认可的一种主流阅读方式。

# 三 夹缝中求生——陷入困境的电子书个人站及论坛

除了以上两大类网络电子书获取途径之外，在国内互联网上还有数以千计的电子书个人网站和论坛，也就是传统的电子书资源获取站点。

## 1.电子书个人站

“义务服务”的电子书站点如今是越来越少。这类网站一般有两类生存模式：一类以广告为主要谋生手段，“下载免费”是这类站点最常见的宣传口号。想要免费下载电子书资源的用户必须忍受不断出现的弹窗广告、插播式广告或GIF假下载链接按钮广告的骚扰，最让人发指的是在点开了众多的下载链接后往往会发现什么也没有，或者干脆下载到的就是木马程序。并且，虽然“不花钱看书”的广告词很诱人，但尝试过才会发现下载一个文件往往会扣1个乃至数个虚拟币（积分）。要想增加这些下载代币，用户必需不停地在论坛灌水（如回复任意一个帖子+1个币或积分，“会员区”发帖+2个币或积分，完成“论坛任务”也可以奖励币或积分，等等）。

另一类是广告+收费的模式。除了有众多让人烦不胜烦的小广告之外，要想更顺心更顺畅地下载实为盗版性质的资源，同样需要交钱——没时间灌水，那就付钱吧。或者办理不同等级的VIP会员，不同等级的VIP权限可以受到截然不同的待遇，但归根结底“付钱”的环节依然必不可少。

### 小结

有些较大的站点日独立IP量和PV量已不输于一个地区门户网站，显然这种方法有悖于版权法，由于缺乏有效监管及没有获得作者授权，这类站点的电子书资源绝大部分处于非法状态，随时有被查封有一夜消失的危险。所以本文在此就不对这类网站或论坛一一列举，感兴趣的读者可自行去搜索鉴别。



一些电子书个人站点开始向专业站点的方向演变




电子书个人站的热门资源量看似“不错”，收钱下载亦不含糊

# 四 后记——电子书的未来

在妥善处理好版权问题的前提下，电子书的未来前途可谓一片光明。作为新兴的传播阅读方式，它正在受到年轻一代主流读者的青睐，很多出版社或报刊也开始将传统媒介的电子书化作为自己拓展读者群体的另一个重要方向。价格低廉乃至免费获取，是电子书的主要传播优势，并且，借助于现代电子书阅读器越来越大的存储空间和越来越清晰流畅的阅读界面，交互性更为方便的电子书正在让越来越多的读书人告别传统书店，电子书的“集市效应”正在悄无声息地形成。

电子书会杀死传统平面媒体吗？短时间内是不会的。目前，传统阅读仍有着自身不可替代的优势，实体书给人带来的“一书在手”的阅读快感是电子书暂时无法完全取代的。虽然精美的PDF文档能让我们像看实体书一样欣赏文字，但续航问题、使用便捷性、便携客户端的流量问题等等都会让人有束手束脚之感。限于版权问题，很多畅销书都没有电子书版本，而且很多畅销书的电子书版本并不比实体书便宜多少。以同时兼卖实体书和电子书的当当网为例，它上线的一般电子书价格大多只有实体书的1/3~3/5，但很多定价几十元的畅销书电子书和实体书的差价一般仅在几元或十几元之间，对读者诱惑力并没有印象中那么直接。

但我们必须承认，电子书对传统平面媒体带来冲击已经是现实。传统书刊在维护自身市场的同时，更应该积极创建网络实体书店、电子书店，或与知名电子书城开展更广泛的合作，这才是鱼与熊掌可兼得的取舍之道。在互联网版权保护越来越完善的前提下，让传统平面媒体在这一领域也同样可以有所作为，实体书全面转向数字化只是时间问题。在未来很多年内，实体书和电子书还将并存下去，各自利用自身的优势强化影响范围，并互相取长补短巩固自己的地位。而在那个时候，能够在激烈的竞争中取得胜利的一方，必然会成为新一代读者的掌上明珠。P




购买正版电子书，需要一定的网络知识




购买大部头正版书籍，电子书有较大价格优势

# Pinterest
## ——兴趣图谱引领社交网络新潮流

■贵州 冰河洗剑

长久以来，中国互联网行业似乎始终无法摆脱“C2C（Copy to China）”这个循环发展的怪圈。

每当国外互联网上开始流行某样崭新的服务之后，过不了多久，无数国内互联网厂商便会纷涌而上将这些创意肆意抄袭一番，随即推出一款款徒有其表的“中国复制”本土化产品。不管是彻底的山寨抄袭也好，所谓的“微创新”也罢，诸如此类的复制化产物多数都是平平淡淡难以获得成功。流行的风潮一旦转向，这些风光一时的产品唯一的结局就是惨淡经营乃至彻底退场。然而，尽管我们已经见过了太多刻骨铭心的例子，但是每当国外有新的网络产品服务出现时，总会有无数厂商再次上演新一轮的“C2C”闹剧。

如今，在国外的互联网上又开始流行一个名为Pinterest（图1）、形式上有些类似于图片微博的服务。遵循“惯例”，这次在国内互联网圈子里同样又开始了新一轮的“C2C”跟风热潮。Pinterest到底是个什么东西？这次是谁一马当先成为了“C2C”的先行者，又有谁能坚挺到最后呢？我们身边的厂商何时才能探寻到互联网新生事物的本质，开发推出真正拥有自主版权的产品服务呢？



2012年社交网络界的第一匹黑马——Pinterest

## 一 从默默无名到一鸣惊人：Pinterest的走红历程

从Google+、Foursqure到ifttt、Tumblr和Quora，2011年涌现的众多互联网热潮尚未退热，新一年的互联网热点就已经吸引了更多目光聚焦其上。那么，2012年上半年最热门的互联网服务又是什么？答案正是Pinterest（图2）。



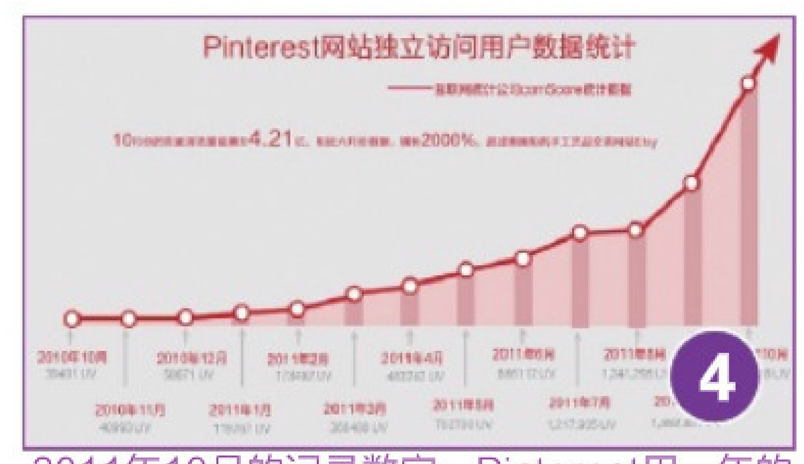
Pinterest的Logo



Pinterest风头盖过FaceBook

### 1.Pinterest：再现FaceBook的惊人成长速度

Pinterest是一家创建于2010年的图片服务网站，上线仅仅一年多的时间，站点规模与用户基数就增长到了前所未有的地步。从互联网近年来的发展史来看，除了早期的FaceBook之外，没有任何产品服务经历过Pinterest这样迅猛强劲的增长效率（图3）。很快，Pinterest就成了继FaceBook、Twitter和Tumblr之后又一家备受全球网民瞩目的热门网站。



2011年10月的记录数字：Pinterest用一年的时间实现了80倍的增长



2012年2月的记录：Pinterest的UV值已达1170万

The Rise of Pinterest

U.S. UNIQUE VISITORS in millions

AVERAGE MINUTES PER VISITOR

AVERAGE MINUTES PER VISITOR (GLOBAL) January 2012

405 FACEBOOK · 89 PINTEREST · 89 TUMBLR · 21 TWITTER · 17 LINKEDIN · 8 MYSPACE · 3 GOOGLE+

statista · creative commons

Shareaholic发布的2012年1月Pinterest网站UV与平均用户在线时长数据统计表

Pining for Pinterest

WHY IT'S TIME TO CAST YOUR INTEREST TO PINTEREST

10.4 MILLION+ Registered users

12 MILLION Monthly unique visitors

Pinterest is driving more traffic than Google+

THE GOODS The site is dominated by images featuring home decor, crafts, fashion, and food.

MORE THAN 97% of users are female

关注Pinterest的几大理由

根据美国知名互联网流量跟踪分析公司comScore提供的数据显示，仅仅从2010年10月到2011年10月，Pinterest的每月UV值（独立访客数量）就从4万飙升到了320万（**图4**），这个结论意味着Pinterest自上线以来每月的增长速度都在50%左右。而在comScore于2012年2月提供的数据中，Pinterest的每月独立访客数量已经达到1170万（**图5**），成为史上用户增长速度最快的网站。短短的16个月中，Pinterest的UV值就从4万暴涨到1170万，多么惊人的数字！

而据著名在线分享工具Shareaholic于2012年1月发布的统计数据显示，Pinterest是推荐流量（referral traffic）增长最快的网站。目前，Pinterest的推荐流量已经超过Google+、YouTube和LinkedIn三者推荐流量的总和；同时Pinterest的用户在线时长数据证明，使用者花在Pinterest上的时长和Tumblr一样，平均每人为89分钟，仅次于FaceBook（**图6**）。至2012年3月的数据显示，Pinterest的推荐流量已经超过了曾经排名第一的Twitter！

Pinterest惊人成长的速度，使之顺利成为美国社交网络业界当之无愧的一匹黑马，更被评为2011年“美国最受欢迎的十大社交网络”（**图7**）。作为美国当下最红火的一家社交网站，Pinterest获得了Google最早期的投资者之一、硅谷著名天使投资人Ron Conway的青睐；而知名天使投资人布赖恩·科恩（Brian Cohen）则是Pinterest的第一位投资者；另有一位投资者，波士顿创投资本家Rob Go指出，Pinterest是他所投资的5家没有被炒作的公司之一。在上线一年多的时间内，Pinterest已经募集了3750万美元左右的资金。而在最新一轮高达2700万美元的融资中，资本市场给予了这家成立还不到两年的网站2亿美元的估值。

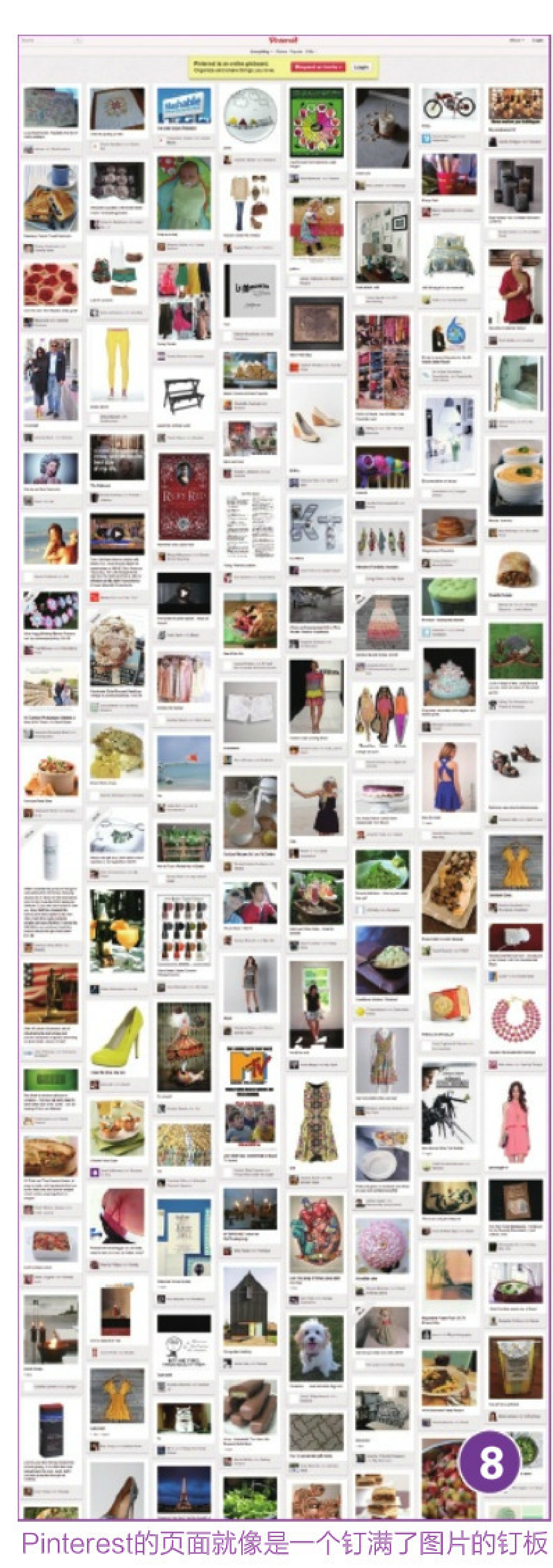
### 2.Pin（图钉）+Interest（兴趣）=Pinterest视觉社交

如此火爆局面之下，Pinterest到底是一家什么类型的服务网站？

实际上，Pinterest就是一家采用了图片微博形式构建的网站（pinterest.com）。Pinterest名字的含义其实是“Pin（图钉）+Interest（兴趣）”，即“把自己感兴趣的东西用图钉钉在钉板（PinBoard）”上。

打开Pinterest网站的首页，我们可以看到，这个页面确实是一个钉满了大量图片的PinBoard（**图8**）。将页面拖动到底部时，钉版的面积会自动扩展以加载更多的图片，无需翻页就可以用户不断有新发现。

目前，Pinterest还处于邀请注册期。点击Request an Invite按钮就能申请一个邀请，注册后即可获得一个专属的图片微博（**下页图9**），用户可以创建多个不



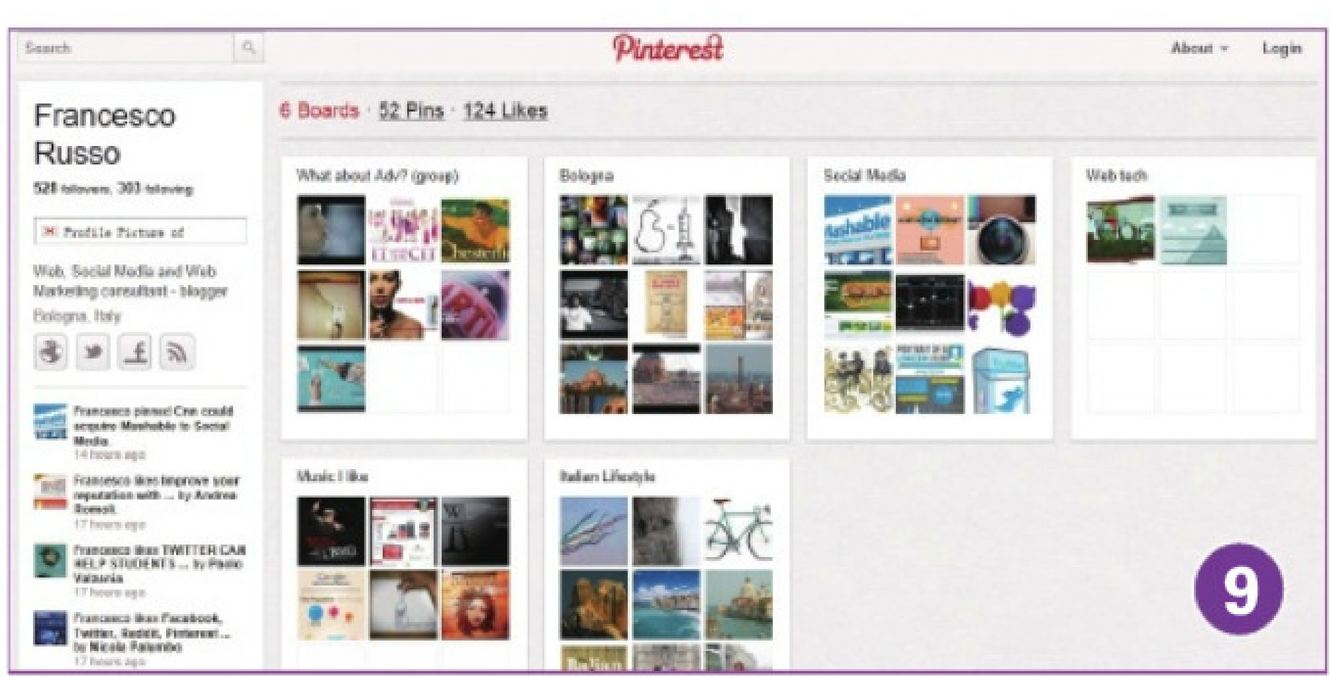
Pinterest的页面就像是一个钉满了图片的钉板

同主题或兴趣分类的Board，形式上类似于分类相册。使用者将自己喜欢的图片附带简短的文字说明，一起钉在Board上面发布分享，发布的每张图片被称为Pins。

与其它图片微博类似的是，Pin的图片既可以来源于FaceBook等社交网络或B2C购物网站，也可以被分享到FaceBook、Twitter等各大老牌社交平台上。用户可以Follow跟随感兴趣的图片微博，随时获得图片更新；看到好友Pin了一张好图，可以点击Like称赞一下，并使用Comment功能留言评论，也可将图片Repin转到自己的Board中（图10）。

当然，与普通的图片微博相比，Pinterest也有独到的特色：Pinterest上收集的大多都是高品质照片，整个网站页面完全以图片堆砌而成，看起来像是一面虚拟的灵感墙，收藏着丰富多元的设计、视觉艺术图片。以板（Pinboards）为单位，钉（pin）上你我喜爱的收藏，利用书签功能一键式抓取图片，聚合到自己的Pinterest页面上。

而在普通的图片微博中，往往是以社交为主图片为辅。Pinterest在形式上更像是以图片为主，侧重图像视觉体验的社交网站，我们可以称之为“视觉社交”。




Pinterest提供的个人图片微博




点击“Repin”可以轻松地把图片转钉到自己的Board中

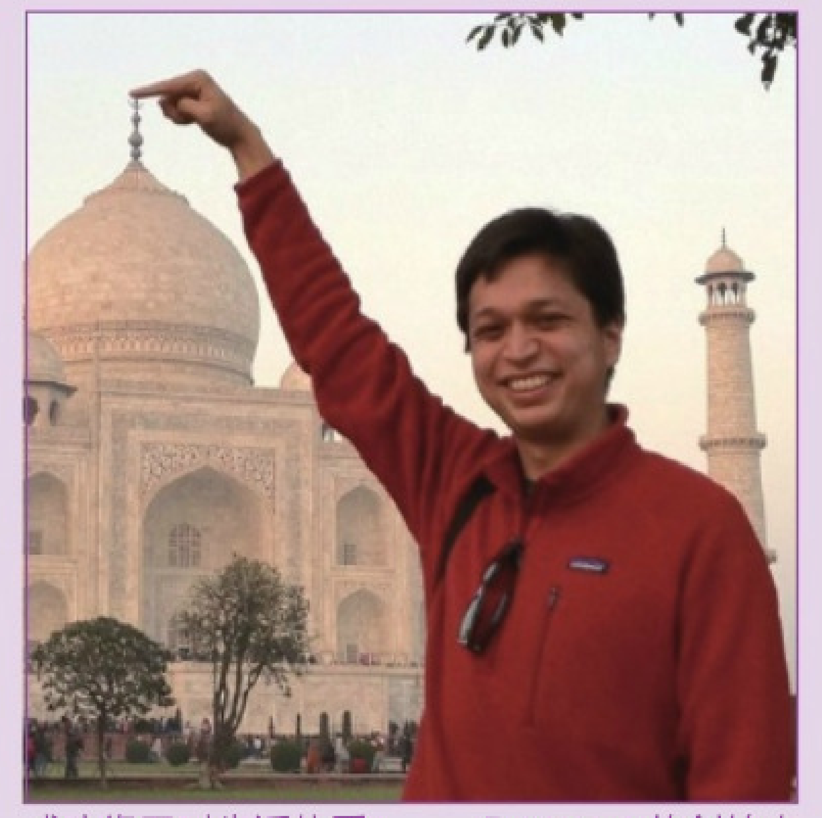
## Pinterest的意外走红：随手贴出来的成功

Pinterest的创始人Ben Silbermann最初只是一位热爱生活的普通青年（如右图），Pinterest的成功所依靠的并不是单纯的“奋斗”。回首细看，这家网站的走红既有“机缘巧合”的因素，又不乏“水到渠成”的原因。

Pinterest的构想提出于2009年11月的感恩节，最初的创意来自Ben为女朋友选择订婚戒指之时的灵感。

为了反复对比挑选众多不同款式的戒指图片，按照习惯，Ben会打印出各种戒指的照片，把它们钉起来与女朋友一起挑选。就在这时Ben突然想到，如果有一个网页能够把这些相片都贴在同一幅页面上，岂不是更好？于是Pinterest的雏形就出现了。Ben开发了一个网站，把这些戒指图片随手贴在同一个页面上。

一开始，Ben根本没打算将Pinterest发展为一家公司，更没有想到它在将来会如此走红，甚至连“Pinterest”这个名字本身也是Ben的女朋友在看电视时突发灵感想出来的。由于没有将Pinterest做强做大的打算，因此Ben也一直没有对Pinterest作出任何宣传。



成功缘于对生活热爱？——Pinterest的创始人

在Pinterest创建后的4个月中，Pinterest一直处于内测期，直到2010年3月才正式推出上线。在上线最初的几个月，Pinterest一直不声不响地运作着；直到2011年5月，包括Ben及另外两位后加入的创始人在内，Pinterest总共只有4名员工负责管理。

尽管起步非常低调，但Pinterest创意的光辉是无法遮掩的。几乎在一夜之间，病毒传播式的用户增长让Pinterest突然走红，这个结果令Ben自己也感到非常意外。无数媒体开始关注Pinterest，各种风险投资接踵而至，Pinterest成为了互联网上最受关注的社交服务，Ben也开始顺其自然地让Pinterest不断壮大发展。

Pinterest的成功是意外，还是偶然，又或是必然的结果？顺其自然地踏实开发产品，与把“成功”和“赚钱”作为最终目标的一窝蜂式炒作投资开发相比，究竟谁才能真正获得成功？

# 二 不仅仅是图片：Pinterest快速增长的核心价值

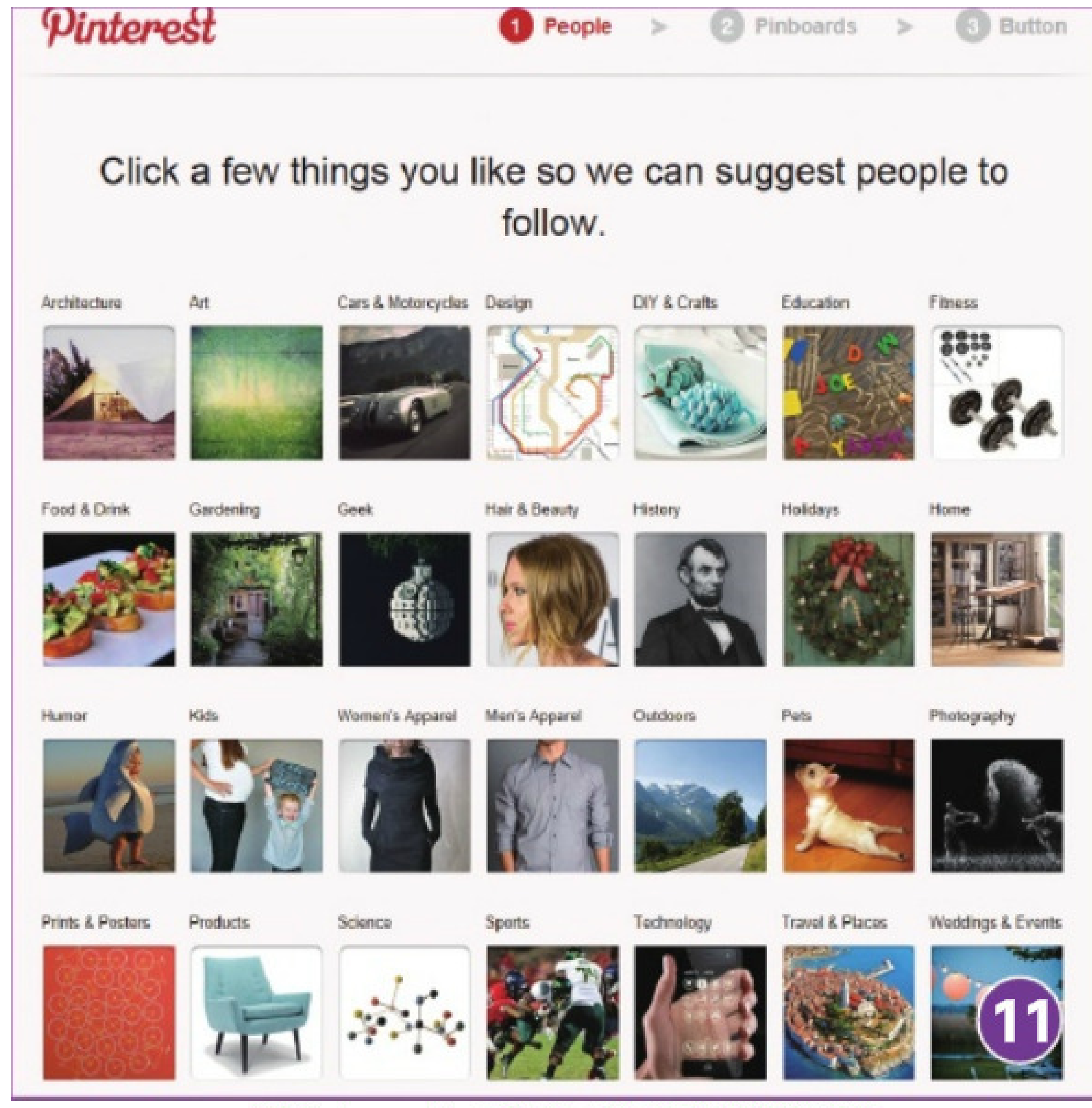
如果仅仅只是一家图片微博，即使有所谓的视觉社交特性存在，Pinterest恐怕也难以走红到如今这个地步。Pinterest的火爆看起来很意外，但如果我们深究其本质，却会发现它的蹿红实际上是个必然的结果。

### 1.Interest（兴趣）：Pinterest的核心所在

Interest（兴趣）是Pinterest的核心关键词，所有的Pins图片都是以Interest关联在一起的，而非简单的图片罗列。或者

说，Pinterest不仅是一个图片微博，更是一个典型的“兴趣图谱”服务。

所谓的“兴趣图谱”是相对于“关系图谱”的一种新型社交模式，两者的区别在于前者以“兴趣”建立社交网络，而后者则是基于现实好友的关系社交服务。FaceBook、人人网等就是典型的“关系图谱”，其“好友”大部分来自于现实中认识的人，或是通过已有好友结识的新同伴，总之，社交网络的建立是基于真实的“关系”；而在Pinterest这种“兴趣图谱”中，社交网络的建立是基于自己的兴趣（**图11**）。在Pinterest中Follow关注某个人，这个人可以是陌生人，关注的目的并不一定是想要互相结识，更可能仅仅是对这位用户所发布展示的图片或者其他内容感兴趣。在这片社交网络中，没有复杂累人的人际关系，只是有相同的兴趣热点，仅此而已。



在Pinterest中可以自由选择感兴趣的内容

如今，各种社交网络服务早已汗牛充栋，让无数用户疲于“注册”“登录”与“关注”。其实，如何在互联网上找到乐趣，才是许多用户所真正关注的重点。通过搜索引擎来找乐子，这个过程本身就是无趣而低效的，而且当自己也不知道对什么感兴趣时，又该如何搜索呢？Pinterest的“兴趣图谱”给我们的是一种新的“发现”方式。

同时，以图片为主的视觉享受远超过文字的阅读。图片是最直观的，从别人展示的图片中你能发现生活的灵感与乐趣。可能一张很可爱的猫狗图片，会让你有饲养小动物的冲动；一张漂亮的时装照，会让你发现原来衣服的搭配可以这么巧妙；一张让人垂涎欲滴的食物美图，会让你为心爱的人下厨……

寻找找自己所感兴趣的东西，进一步发掘自己先前并未留意到的兴趣所在，这正是Pinterest的“兴趣图谱”给我们带来新体验，一种轻松悠闲充满乐趣的互联网新生活。

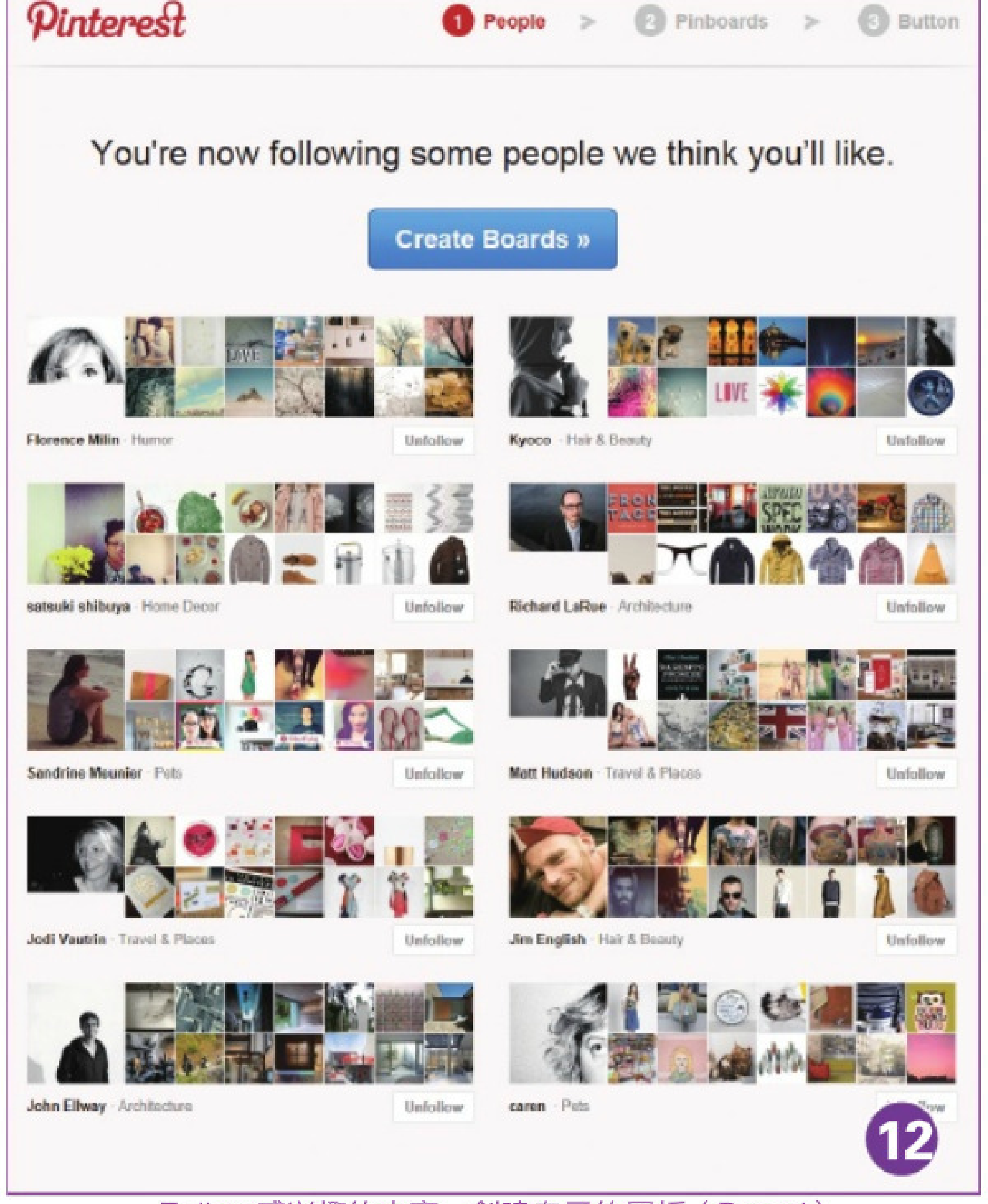
## 2.聪明的“展板（Board）”

Pinterest与相册、图片微博或其他图片服务最大的区别，就是它的“瀑布流”图片展示模式。

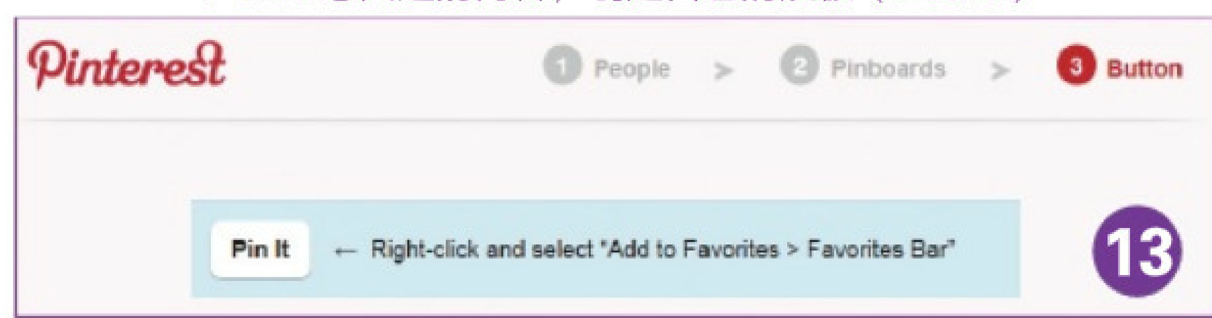
在Pinterest的首页和分类展板（Board）上，纵向无限延伸的布局让众多图片看上去就像是一道瀑布，所有的图片随着页面的滚动倾泻而出，不需要点选“下一页”就可以看到更多的图片。用户既不会像普通图片微博那样无从寻找自己感兴趣的图片，也不必像普通相册那样需要通过层层的分类或标签来筛选寻找图片。在一个“Board（展板）”上就可以一览所有感兴趣的图片，这就是“瀑布流”模式带来的图片浏览体验。

Pinterest与FaceBook和Twitter之类的社交服务不同之处，也在于展板（Board）。用户可以把自己感兴趣的东西，以“展板（Board）”的形式分组，其他用户可以只Follow某个展板，而不必关注此用户的所有信息。这也是Pinterest以兴趣内容为核心进行社交，而非以用户关系为主的另一处体现。这样一来，就可以有效地避免通常社交网站中常见的“关注某个用户同时接收到并不感兴趣的信息”这种现象（**图12**）。

展板（Board）不仅可以用来发现感兴趣的内容，同时也可以保存收藏在网络中发现的任何有趣的东西。在注册并首次登录Pinterest时，我们就可以选择将Pin it工具添加到浏览器收藏夹中（**图13**）。以后在任意网页中发现有趣的图片内容时，点击浏览器收藏夹中的Pin it，即可选择图片一键Pin到自己的Board中了。



Follow感兴趣的内容，创建自己的展板（Board）



将Pin it添加到浏览器收藏夹中

### 3. “面向女性”的互联网产业最有前景?

据传说，在犹太人的经商意识中，“女人和孩子的钱最好赚”是一条定律，而将女性和孩子锁定为消费对象的产业也会是最有市场前景的产业。Pinterest的快速增长似乎印证了这种看法：在互联网中以女性为对象的产业更有前景。

根据美国社交网站研究公司Inside Network的AppData追踪数据，Pinterest现在每月用FaceBook账号访问Pinterest的用户有900万，每日平均值则有200万。而在用FaceBook账号登录Pinterest的用户中，97%皆为女性，其中18~34岁之间的高收入女性更是占据了用户访问的大部分百分比（**图14**）。

虽然Pinterest包括Ben Silbermann在内的三位创办者都为男性，但这家网站却拥有了如此众多的女性粉丝，这个结果也与Pinterest的“服务女性”倾向有关——Pinterest创办之初的本意就在于主创人为了给自己的女朋友挑选喜欢的结婚戒指，现在Pinterest也毫不避讳地讨好着女性用户：例如，在Pinterest官网的About页面中这样介绍自己的功能卖点：

Redecorate your Home!（装修房间）

Plan a Wedding!（策划婚礼）

Save Your Recipes!（组建食谱）

Find your Style!（寻找你的衣着风格）

只有在最后一项Save your Inspirations!（保存你的灵感）当中，才依稀看到了针对技术爱好者的男性用户们推荐的卖点。

作为一家拥有大量精品摄影作品及购物链接图片的社交展示网站，Pinterest拥有着让大多数女性用户无法抗拒的吸引力。在国外的社交网络圈子中，流行着这样一种说法——“如果说Google+是科技男和宅男的乐土，那么Pinterest就是家庭妇女和欧美主妇的天堂”（**图15**）。正是众多女性用户如此关注，才让Pinterest实现了病毒式的扩散效率，并保持着令人震惊的增长势头。



Pinterest用户中女性比重最大



Pinterest是家庭妇女的天堂

#### 关于Pinterest的13项关键数据信息

对于Pinterest快速增长的分析报告有很多，这里引用一张来自著名IT网站“图说”（PicSays.com）的图片解析。

这张图片用信息图表达说话的方式，详细地展示了Pinterest在2012年2月统计的13项用户数据（**如右图**），其中包括Pinterest上的用户到底拥有什么特性，有哪些品牌利用Pinterest进行营销，Pinterest的转化率如何等等。通过这些数据，我们可以对Pinterest的特性及在电商方面的优势产生一个更为深入的了解：

每次的访问时间接近16分钟（YouTube为16分钟，FaceBook为12分钟，Twitter为3分钟）；

去年（2011年）5月至今网站规模增长高达2700%，每日访问量高达136万；

68%的用户是女性；

50%的用户有小孩；

85%的用户是成年人；

用户家庭年均收入为10万美元……



关于Pinterest的13个数据信息图——图片来源：专注信息图表达的“图说”（PicSays.com）

### 4.Pinterest：随行而来的“社交电商”时代

Pinterest在走红的同时，也不乏传来一些质疑的声音，其中最关键性的依然是“如何盈利”的老问题，不少用户都认为Pinterest难以找到赚钱的模式。其实，如果仅仅将Pinterest看作一个图片社交网站的话，理论上确实如此；但事实上，Pinterest的发展模式中潜藏着巨大的电子商业化机遇。

Pinterest之所以会引发资本营销市场的热捧，正是因为它拥有着可观的商业价值潜力。Pinterest的出现给互联网带来了从电子商务向Social Commerce转变的美好憧憬，Social Commerce也就是所谓的社会化电子商务（或者说社区电子商务，是传统电子商务的一种新的衍生模式）。Social Commerce的核心是通过人与人之间的社交关系（Social），帮助用户解决商务购物（Commerce）方面的问题。Social Commerce借助社交媒介、网络媒介的传播途径，通过社交互动、用户自发生成内容等手段来辅助商品的购买和销售行为。

社交是如何影响电子商务的？强制的广告宣传并不一定会取得好效果，消费者在购买商品时更倾向于朋友的推荐。在Pinterest上，更真实地展示与交流评论带来了一种社交软广告的效果，反而更容易引起攀比跟风购买的潮流。在Pinterest快速增长的用户规模中，大部分新用户都是女性。而对于天性热衷购物的女性来说，Pinterest无疑是她们展示炫耀自己采购的“战利品”，并让朋友们评头论足的最佳场所。一张张精美的衣物、化妆品和食物的照片，无疑可以起到宣传推广的作用。

有人甚至这样评论，“Pinterest实际上是一家购物体验社交网站，却假扮成一个兴趣图谱图片分享网站。”Pinterest以兴趣为核心，鼓励用户交流发现自己喜欢的内容。对于许多女性用户而言，Pinterest是网上购物的预选渠道，在Pinterest比其它任何一家社交平台都更容易发现她们喜欢的商品；对电商而言，Pinterest无疑是一处潜力巨大的推广平台。

# 三 改变社交网络的转折点：来自Pinterest的冲击效应

Pinterest的迅猛发展让FaceBook、Twitter、Flickr等众多传统社交网站感到了竞争的压力，一场围绕Pinterest展开的互联网变革似乎已经揭开了序幕，互联网开始逐步进入以Pinterest为代表的兴趣图谱时代。

老牌的图片分享网站Flickr最先感受到了来自Pinterest的强大压力。从2011年下半年开始，Pinterest就多次遭受来自Flickr的侵权指控，后者甚至还在网站中加入了“防止转钉（do-not-pin）”代码，以保护其版权图片不被Pinterest抓取。更直接的改变发生在2012年2月28日，在那一天Flickr宣布将进行全面改版，具体内容包括页面布局以及图片上传风格。不过，新版的Flickr最重要的改变，就是支持类似Pinterest瀑布流的Justified View滚动浏览模式。

对于FaceBook来说，再现其成长辉煌的Pinterest也格外受到重视，FaceBook不反对在其中加入Pinterest的元素。2012年3月7日，FaceBook的CEO马克·扎克伯格（Mark Zuckerberg）在自己的FaceBook主页公开表示很喜欢一家名为Friendsheet网站（www.friendsheet.com），导致Friendsheet一夜蹿红。其实，Friendsheet不过是搜集FaceBook上好友发布的图片，然后以Pinterest的瀑布流方式展示出来而已（图16）。


可以把FaceBook变成Pinterest的Friendsheet

另一家社交网站巨头Twitter的企业战略总监埃拉德·吉尔（Elad Gil）则在2012年1月5日发表了一篇博文《How Pinterest Will Transform the Web in 2012: Social Content Curation As The Next Big Thing》，声称图片分享社交网站Pinterest将在2012年改变社交网络潮流，Pinterest的Boards“社交内容策展”将成为互联网领域的“下一个重大事件”。

# 四 中国互联网上的“共襄盛举”：Pinterest的“C2C”之风

每当国外互联网上出现新的走红产品服务，总会成为中国互联网创业者们争相“Copy to China”复制炒作的对象。而此次Pinterest的“C2C”山寨复制之风比以往更甚，甚至堪称一场中国互联网的“盛举”！

其实，早在2011年下半年，国内嗅觉敏锐的“C2C”复制商们就已经关注Pinterest并推出形式上纯粹模仿的服务了。据不完全统计，国内目前已有花瓣、堆糖、知美、迷尚、拼范、码图、爱采、布兜、发现啦等近40家Pinterest类网站，甚至连奇虎360、淘宝、开心网、凡客和一淘网等知名网站平台都加入了跟风Pinterest的队伍，最让人喜忧半参的是，连“C2C之王”腾讯也同样盯上了Pinterest。

## 1.新一轮的概念炒作：那些Pinterest的模仿者

Pinterest能够获得成功，不代表其模仿者一定能复制成就，尤其是在中国互联网的环境中。不过，中国互联网的“C2C”复制者们很少会考虑这个问题，能够将Pinterest完美复制就是目标，如果能够炒作得当并吸引到投资，那就可以号称“成功”了。

**纯粹模仿Pinterest的典范——拼范网**

**www.pinfun.com**

拼范网创建于2011年7月，创建之初的口号直接就是“我们非常纯粹地模仿Pinterest，而且我们会继续模仿，最终模仿出一个自己的和国内用户认可的Pinterest！”

拼范网的“C2C”确实很纯粹，在名字上“拼”与Pin同意，在功能上完整地保留了Pinterest的瀑布流、讨论区（Boards）和拼工具（即Pin it）等核心功能。在本地化上支持腾讯，新浪，豆瓣和人人网，用户可以用这些账号直接登录。

**又拍网旗下的Pinterest服务——花瓣网**

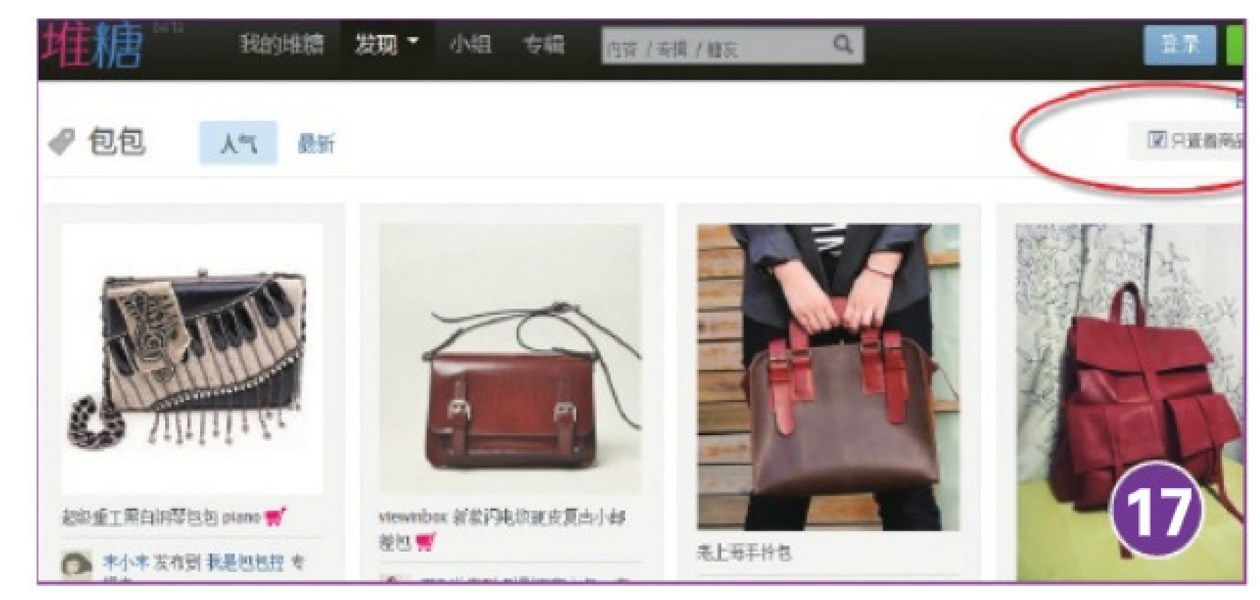
**huaban.com**

花瓣网是著名图片相册服务商“又拍网”旗下的Pinterest类产品。花瓣网通过专属的浏览器插件“采集到花瓣”快速完成图片的收集，发布到“画板”中。其中自己也有不少来自于淘宝、NOP等购物平台的推广产品显示。

**起步较早的“堆糖网”**

**www.duitang.com**

堆糖网创建于2011年5月，是国内Pinterest模仿站点中起步最早的。网站也如Pinterest一样偏重女性化，提供了一个比较有趣的功能“只查看商品”，可过滤显示感兴趣内容分类下的所有商品图片（图17）。



堆糖网的“只查看商品”功能

**从山寨Twitter到山寨Pinterest——嘀咕网**

**www.digu.com**

嘀咕网是一家非常奇特的网站，似乎也只能在“具有C2C特色”的网络环境中存活下来。

嘀咕最早从山寨Twitter开始，就宣称微博很有发展前景；然后很快便转型到LBS地理位置服务，声称自己将

LBS做得顺风顺水并“坚信LBS前途无量”；没过多久又表示LBS亟待突围，于是再次转型到Pinterest。可以说互联网流行什么，嘀咕网就转型来做什么，下一次嘀咕网又会“C2C”谁呢？

除此之外，目前国内互联网上的山寨版Pinterest实在是太多了，功能上基本都是大同小异。尤其是国内互联网应用系统开发商方维已经开发出相应的类Pinterest源码程序“移动兴趣社区系统（方维兴趣图谱系统）”，一个新的Pinterest山寨版用不了几天时间就可以粉墨登场，可以预见在国内Pinterest很快会像曾经的团购网站一样泛滥成灾。

将Pinterest简单地“C2C”到国内互联网圈子里的服务，与其说是在寻找新的创业机会，倒不如说根本就是一场新的概念炒作。对于此类中国互联网投机者来说，Pinterest的概念价值远远大于其服务本身的所产生的真实价值，对中国互联网用户而言也只不过增加了一些有趣的新服务新噱头而已。

### 2.利润至上：侧重电商化的Pinterest改进版

与单纯的模仿复制不同，国内也出现了一些Pinterest改进版，这些服务在Pinterest的基础上更加侧重于电商化元素。

**垂直领域的Pinterest——美丽说**

**www.meilishuo.com**

**蘑菇街**

**www.mogujie.com**

美丽说和蘑菇街属于比较典型的侧重电商元素的Pinterest网络服务。更准确地说，它们应该是垂直领域的Pinterest。

在美丽说和蘑菇街中同样以兴趣为主题，以瀑布流方式显示图片。不过美丽说和蘑菇街所展示的内容不像Pinterest那么广泛，而是专注于流行服饰的穿搭、美容与家居等主题。针对电商的特性，在网站中提供了内容的价格排列方式，并可按照颜色、风格与流行元素等方式分类检索。

**销售分成打造——凡客达人**

**star.vancl.com**

知名的服饰购物网站VANCL（凡客诚品），也推出了旗下的Pinterest服务“凡客达人”。凡客达人同样以类似Pinterest的瀑布流模式展示图片，并以销售分成的方式进行电商营销推广。

用户只需在凡客达人页面注册开通自己的店铺，并上传自己穿着凡客服装的照片，如果有买家通过用户的达人空间购买了凡客的商品，用户即可获得10%的销售分成。而在这所有的环节中，用户无需缴纳任何费用。只要敢于秀出自己，善于经营自己的个人空间，就可以不需成本地赚到钱。

此外，还有阿里巴巴旗下购物搜索网站一淘网推出的类Pinterest购物社区“一淘发现”（like.etao.com）；人人网推出的“人人逛街”（j.renren.com）；以及不限于女性，定位高端时尚的“知美网”（www.zhimei.com）等等。

虽然这类电商化的Pinterest网站有着自己的特色，但是过浓的电商化元素让这些网站显得有些单调。从用户的角度来看，这些网站似乎更像是仅融入了Pinterest瀑布流图片浏览方式的购物网站，总而言之，Pinterest原有的味道不是那么浓或者说有些变味。

### 3.巨头的新玩具：国内网络大鳄的Pinterest产品

除了上面提到的Pinterest类服务外，还有许多国内知名互联网厂商，或是看到了Pinterest的潜在价值，或仅仅是抱着“你有我也得有”的态度跟风Pinterest。

Pinterest在电商方面的潜力自然被网购平台所青睐，国内最大的购物平台之一淘宝网，旗下的Pinterest服务是“淘宝哇哦”（wow.taobao.com）。淘宝哇哦在模式上与美丽说、蘑菇街等相似，不过其电商推广涵盖了女性和男性。在图片的展示上，淘宝哇哦采用了与凡客不同的模式：瀑布流中的图片依旧是淘宝网店中的商品图片，而用户上传分享的图片则展示在评论中，点击之后才能放大查看（图18）。

除此之外，欢喜冤家腾讯与360都推出了自己的Pinterest服务。作为国内当之无愧的“‘C2C’之王”，腾讯总能将“拿来”的东西变成自己的产品。腾讯的“读图·知天下”（dutu.qq.com）在模仿Pinterest同时，还加入了图片格子。不过其图片都来自于腾讯的微博，许多图片的质量实在不敢恭维；而作为网络安全服务大户之一的奇虎360居然也不知所谓的推出了“我喜欢”（www.woxihuan.com），一款纯粹的Pinterest模仿产品，其用意估计只是因为“我喜欢我乐意，腾讯你管不着”吧？

此外，还有开心网的“开心集品”，也同奇虎一样只是简单的复制模仿。百度有啊旗下的爱乐活也在改版，与有啊打通融入Pinterest元素。




“淘宝哇哦”评论中的用户图片分享

## 结语

今天，无数国内互联网厂商都开始疯狂地加入了炒作Pinterest概念的“C2C”热潮中，但当疯狂过后剩下的又会是什么呢？是否会再次重演之前团购概念走红时“千团大战”最终凋零收场的惨烈结果？

其实，国内的互联网厂商们在拼命“C2C”的同时，去掉一些追求创业与成功的浮躁噱头，静下心来低调地改进产品，这或许才是Pinterest为中国互联网带来的最大价值。只有这样，中国互联网才会有真正的创新，才会真正迎来良好的发展环境，才能出现真正属于自己的Pinterest。P






不用劳动的劳动节如期而至。
各位读者朋友，小长假快乐！

■北京 坏香橙

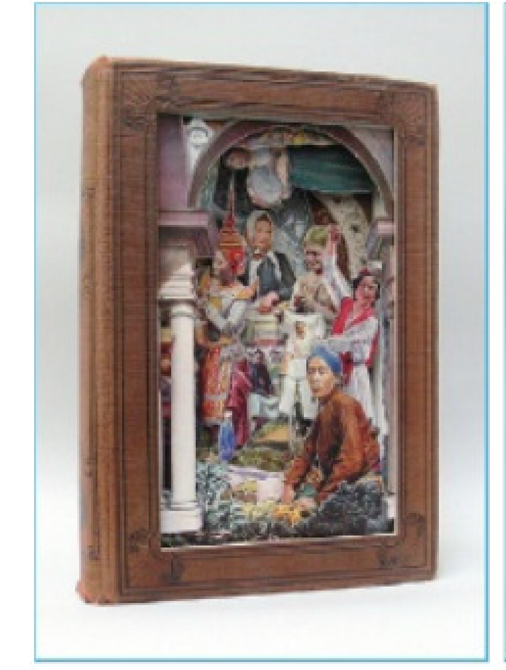
## 快看，真正的抠图艺术！
## ——Photoshop靠边闪

http://www.beautifullife.info/art-works/alexander-korzer-robinsons-book-art/

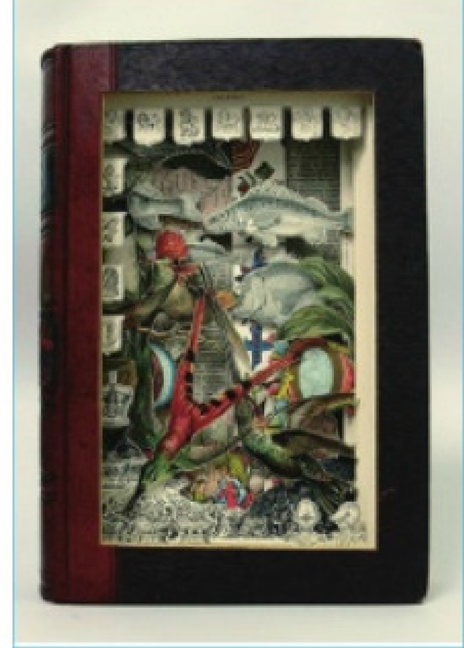
启动图像处理软件，加载一张图片，利用软件提供的功能选择画面中的某些元素，将其从原始图片中分离出来形成单独的图层——对于经常制作恶搞合成图片并在微博和论坛上进行发布的朋友来说，以上的操作步骤肯定不会陌生。没错，这就是以Photoshop为代表的图像处理软件最基本的功能之一，也就是俗称的“抠图”。类似的概念还可以延伸到视频画面处理领域当中，不过在那里我们一般称其为“抠像”。不管怎么说，作为一种常用的后期画面处理方法，我们似乎很难将这个匠气十足的概念与“艺术”联系在一起——至少，在看到Korzer-Robinson大师的作品之前，大多数朋友会像我一样抱持上面这种想法。

来自英国的艺术家Alexander Korzer-Robinson就是这样一位让我们啧啧称奇的创意高手：这位大师选择的创作平台既不是素描纸也不是画布，而是普通的童话、小说和百科全书——他把书页上原有的大部分文字页面干净利落地直接裁掉，有选择地保留插图部分的内容并严格遵守着“不添新图”的原则，然后再把书本的封面镂空雕刻成画框的形状，最终出现在所有人面前的就是这样一件件奇妙的作品：一幅幅内容丰富、构图新颖且画面元素分布鳞次栉比错落有致，看起来极具波普艺术风格同时也不乏版画作品质感的“3D立体画”。从实际效果来看，很明显，无论是放在壁炉边上还是挂在书房中，这种妙不可言的小画框都是上佳的居家装饰。

题外话，在前一阵曾经热门一时的“很忙的杜甫”如果也能出现在这样的作品中，不知又会产生什么样的“笑果”呢？


这本作品看上去颇有些波普艺术的拼贴韵味


这本作品的视觉效果令人拍案叫绝


除了小说之外，百科全书也是上好的素材

## 呼叫总部，需要增援！
## ——iPhone对讲机

http://www.strapya-world.com/products/51815.html

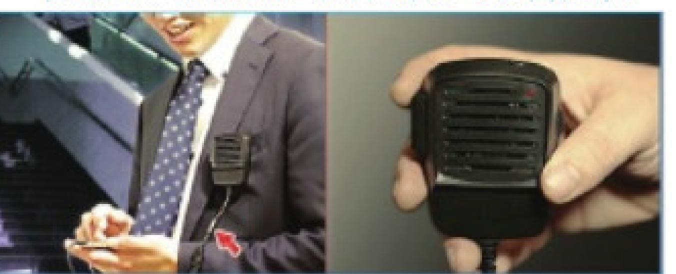
在上一期的“网罗天下”栏目中，我曾经向大家介绍过一款严重背离主流手机设备发展方向的外设产品——翻盖式iPhone保护套。好吧，我承认那个玩意确实愚蠢得一塌糊涂，当时列举的目的也仅仅是为了博大家一笑而已。作为弥补，今天我再来向大家推荐另一款iPhone外设——尽管愚蠢等级和背道而驰指数相比于上期那个例子有增无减，但至少这次的产品多多少少是有点实用价值的……

正如大家所见的那样，这个名叫“Transceiver for iPhone”的玩意造型和电影电视剧中欧美警察（日本似乎也是如此）挂在肩膀上的对讲机如出一



这种复古怀旧兼傻气十足的微妙感觉到底是怎么回事……


装入两节7号电池方可使用。当然，你完全可以把它夹在肩上或者胸前


说实话，拨号的样子相当搞笑

辙。更重要的是，“Transceiver for iPhone”并不是中看不中用的样子货，只要装入两节7号电池并与iPhone正确连接，我们完全可以有模有样地拿起这个话筒像使用普通对讲机一样打电话——当然，身边的其他人又会用什么样的眼光来围观这种行为，那就是另外的问题啦。

## 来自心灵深处的印记
## ——盐与艺术

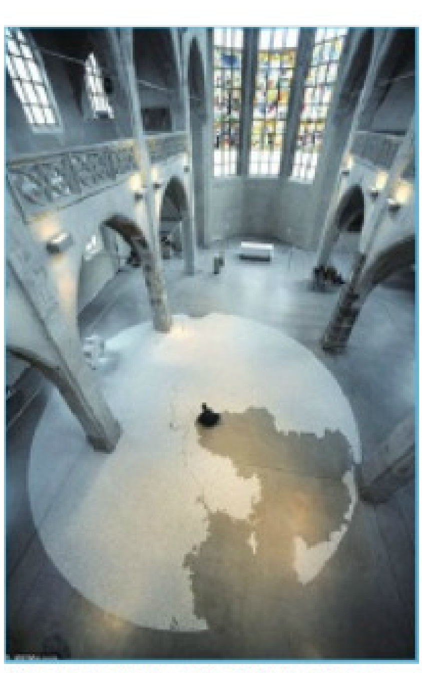
http://www.dailymail.co.uk/news/article-2120658/The-artist-real-thirst-work-He-builds-giant-sculptures-SALT.html?ITO=1490

不久前，在日本神奈川县（没错，就是著名不良少年兼篮球飞人樱木花道的老家）的雕刻之森美术馆，举办了一场让人印象深刻的艺术品展览——所有的展品材质并不是常见的石头和金属，而是我们几乎每天都要接触的一种化合物——盐。

这些盐制艺术品的创作者是来自日本的Motoi Yamamoto先生。从1996年开始，这位艺术家就开始尝试利用盐来制作类似雕塑和沙画的作品。尽管单一的颜色在一定程度上限制了最终成品的效果风格，但根据Yamamoto先生介绍，自己的作品实际上都是“发掘自记忆深处的印象”，因此虽然看上去色调有些单一，但从表现的内容上来看，这种“并非要创造实际概念”的抽象作品别有一番独到的韵味。


通向虚无的阶梯？


盐铸的巴比伦塔？


这张俯视图完美地揭示了这场展览的实质：一场公开式的心理沙箱游戏

至于“展览结束后这些盐应该如何处理”的问题，Yamamoto先生表示会让这些盐回到大海为自己的创作划上句号。嗯，果然是很有心理分析投影色彩的艺术创作行为呢。

## 真实的谎言？
## ——SCP Foundation

http://www.scp-wiki.net/
http://scpfoundation.123ubb.com/

在2009年的“网罗天下”栏目中，曾经有一个不定期推出的“游戏推荐”子栏目，具体内容顾名思义便是推荐各种十分好玩或者娱乐性一般但创意十足的在线Flash Game。在经历过一年多的沉寂之后，这个子栏目将会在近期正式回归，喜欢休闲游戏的朋友不妨来关注一下。

至于今天，作为过渡期的替代品，我向诸位隆重推荐一个非常有趣的东西：SCP Foundation。

尽管除了大段大段的文字和几张图片外，我们在相关的网站上几乎看不到其它内容，但这个缩写词组包含的主题实在是……太有趣了。



尽管没有花里胡哨的插图，但内容质量绝对是有保证的

SCP Foundation的全名是Special Containment Procedures Foundation（特殊遏制程序基金会），在形式类似于“黑衣人”这种专门收容处理“第三类接触”等超自然现象的神秘组织——很老套对不对？最开始我也是这样认为的，但当我看到相关的维基站点上那些光怪陆离、五花八门的超自然收容物档案时，最初的印象被彻底颠覆了：尽管采用了“档案”这种呆板的样式，尽管不少收容物并没有详细的背景故事进行刻画描写，尽管我们读到的仅仅是“分析报告”这种说明文格式的介绍内容，但就在这些看似平淡如水的文字之下，隐藏着无数让人眼界大开甚至不寒而栗的“真实的谎言”——最奇妙的是，尽管博学的朋友经过研究不难发现这些档案其中的矛盾和疑点，但众多刻意设计隐藏删除的内容恰到好处地勾勒出了神秘莫测的气氛。所有这一切再加上“仿佛就发生在我们身边”的现实色彩背景，对于想象力丰富的观众来说，那种“细思恐极”的感觉实在是让人欲罢不能——至少对于我来说，自从中学时看过《X档案》之后，时隔多年再次带给我这种感觉的东西就是它——SCP Foundation。

另外，倘若你对于铺天盖地的英文内容实在是无法接受，那么不妨来试试标题后面的第二个链接——没错，尽管在国内的知名度依然不高，但已经有一批热衷于SCP Foundation的爱好者自发地展开了中文化翻译的工作，相关的成果就在这个网址之中。总之，不管是单纯地作为消遣还是想要寻找新灵感，SCP Foundation绝不会让你失望！






这是一张FaceBook总部楼顶的航拍图。到截稿为止，扫描这个二维码得到的网址（http://fbco.de）依然处于“coming soon”状态。

不知这次扎克伯格又会带给我们什么惊喜呢？

■北京 Enigma

## 从在线视频到GIF动画——酷耶

http://www.qooye.com/




如今，最新版的QQ已经可以自动为聊天时出现的主流视频网站页面链接添加备注和预览图，并支持直接弹出小窗口播放视频。尽管在便捷性上有着明显的进步，但如果分享视频的重点仅仅在于“10秒左右的精彩画面”，那么这种“直接粘贴”的模式显然不够便捷。倘若你想把在线视频的一段精彩镜头制作成GIF在QQ群等场合分享，酷耶（qooye）肯定是一款会让你满意的在线工具。虽然需要登录ID方可使用，但便捷免费的注册流程、全中文的使用界面和流畅的反应速度无不让人感觉“注册登录一下ID也无妨”。本期重点推荐，值得尝试。

## 个性QR码，随手DIY——QRHACKER

http://www.qrhacker.com/

作为一种适用范围极广的二维条码，QR码在不知不觉中已经渗透进入了我们的生活——远的不说，就在后几页的“掌上乾坤”中，我们便能看到可以用手机摄像头拍照获取下载链接的QR码图案。不过，尽管用途十分广泛，但黑白相间方方正正的造型总让人感觉千篇一律，因此才会有不少人尝试设计能够产生个性化QR码的软件与在线工具，QRHACKER就是其中之一。这款在线工具不仅可以设定QR码图案的圆角弧度、背景颜色和前景颜色，甚至还可以插入图片或由自己来设定像素图案，效果非常醒目。QR码设计完成之后，还可以用PDF的格式进行保存。

## 梦话连篇——Sleeptalkrecorder

http://www.sleeptalkrecorder.com/




在之前的“应用在线”栏目中，我曾经向大家介绍过一个名叫“梦日记”的网站，该站点上的记录都是“描述梦境的文字内容”。事实证明，这种喜欢“记录梦境”的闲人可谓数不胜数，Sleeptalkrecorder就是一家规模更大的“梦话日记”站点。在这里，来自全世界的梦话交流爱好者（……）纷纷献上了自己天马行空的梦话音频供人在线收听，而这家网站本身也提供了iOS和Android客户端方便多人来录制自己的梦中呓语。虽然无论是看上去还是听起来都显得颇为诡异，但作为娱乐消遣的话依然是个不错的选择。




有网友戏言，世界上“最好的化妆品”是一款叫做PhotoShop的产品，它可以帮你去除所有照片上不满意的地方。如今这款著名的“化妆品”推出了最新版本CS6，并免费为所有用户提供下载试用和体验，随之而来就是引入一堆诸如GPU加速技术和全新的裁剪工具、滤镜菜单、图层过滤器等新功能。俗话说PS可以改变世界，但根据笔者的了解，就算是专业设计师也用不了全部功能的十分之一，而且看看正式版的售价也要1000多块，还是美元，真是让普通用户望而却步，所以还是笔者在此为大家继续分享免费又好用的软件吧！

■小众软件 大笨钟



## 将照片拼接成屏保——Photo Collage Screensaver

□大小：1.45MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.photo-collage-screensaver.com/

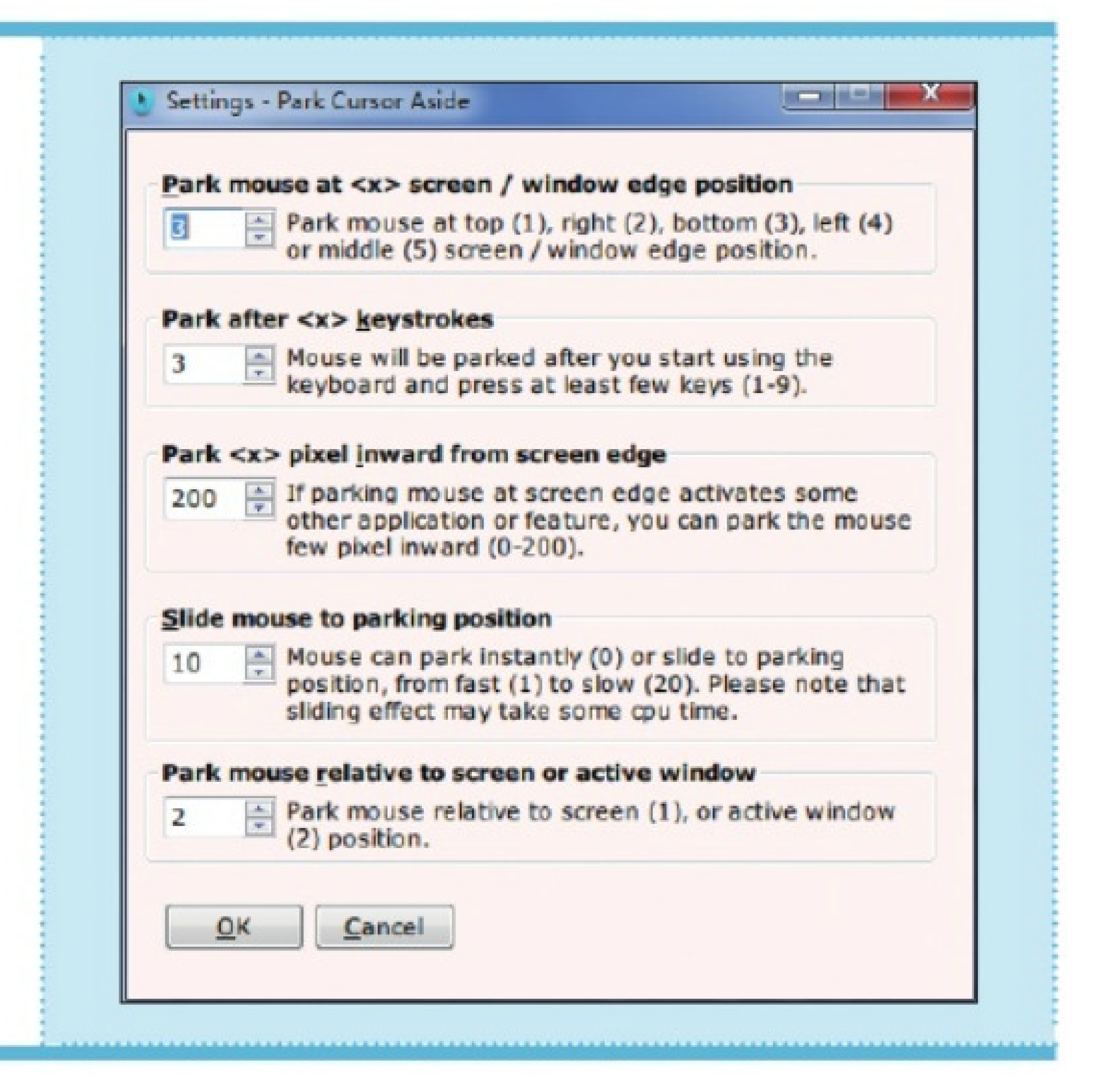
Photo Collage Screensaver是一款个性化屏保工具，用户只需简单的操作就能将喜欢的照片拼接成图片展示在屏幕上。软件允许你控制照片的间隙以及它们出现的速度，还可以设置顺序或随机显示照片，并且支持下一次启用时继续之前照片出现的记录。展示的图片可以单独选取也可以添加整个文件夹，还能过滤掉尺寸过小的图片来保证屏保质量。由于照片在展示时会直接在当前桌面上一张接着一张地覆盖，所以当图片过多时桌面会显得很凌乱。不过该软件当然也想到了这一点，很体贴地提供了在“显示××张图片后清理桌面”的功能。

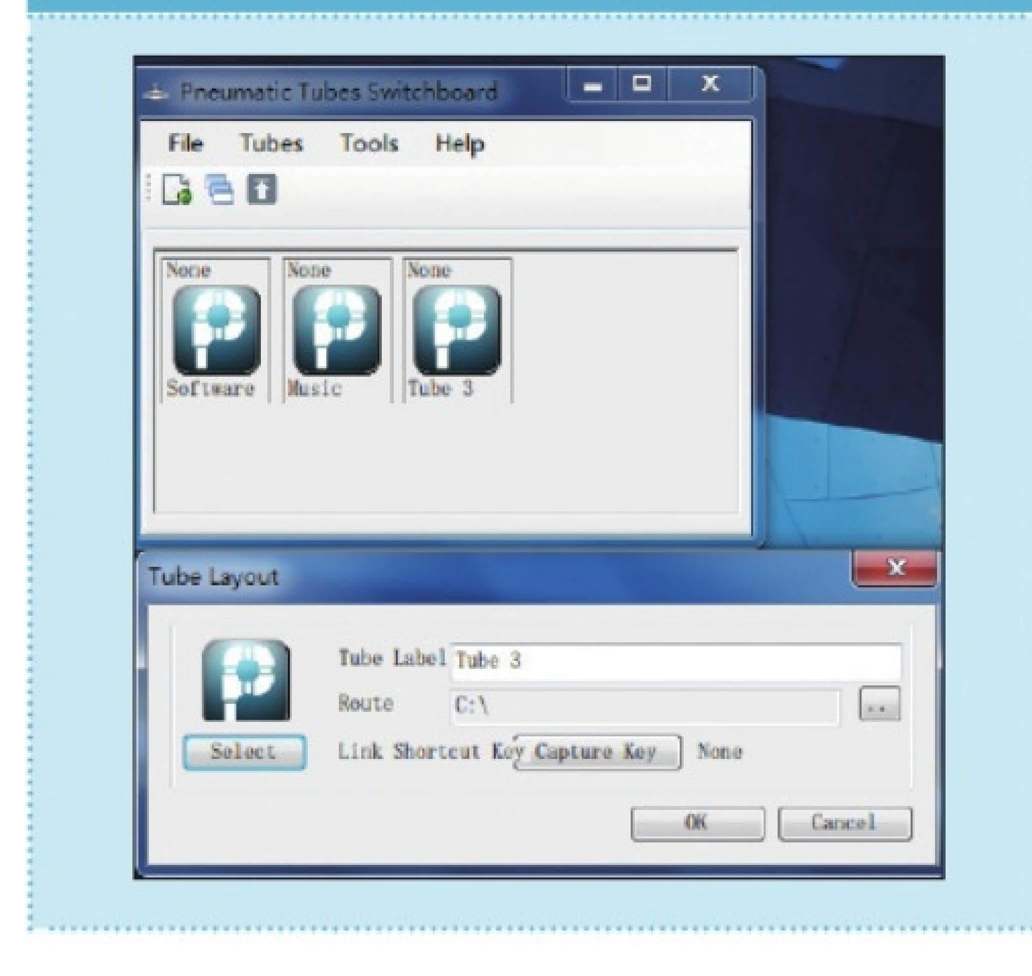
## 打字时隐藏鼠标指针——Park Cursor Aside

□大小：426kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：https://sites.google.com/site/parkcursoraside/

在电脑上打字的时候，鼠标指针往往会停留在光标附近，像笔者这样有“洁癖”的人就需要“高抬贵手”把指针移开，不然会觉得眼前混乱而心里不舒坦。Park Cursor Aside就是一款为了解决上述问题而开发的小工具，它可以让你在打字时临时隐藏鼠标指针，而再次移动鼠标的时候就会恢复。另外，用户还可以决定鼠标在恢复时出现的位置（屏幕上、中、下、左、右均可），和设置敲击多少个按键后开始隐藏。比如笔者就设置按下5个按键后隐藏指针，否则鼠标立刻就失踪有时候还觉得挺别扭……在浏览网页或者读电子书时也可以运行这个小工具来缓解那种类似于“强迫症”的情况。



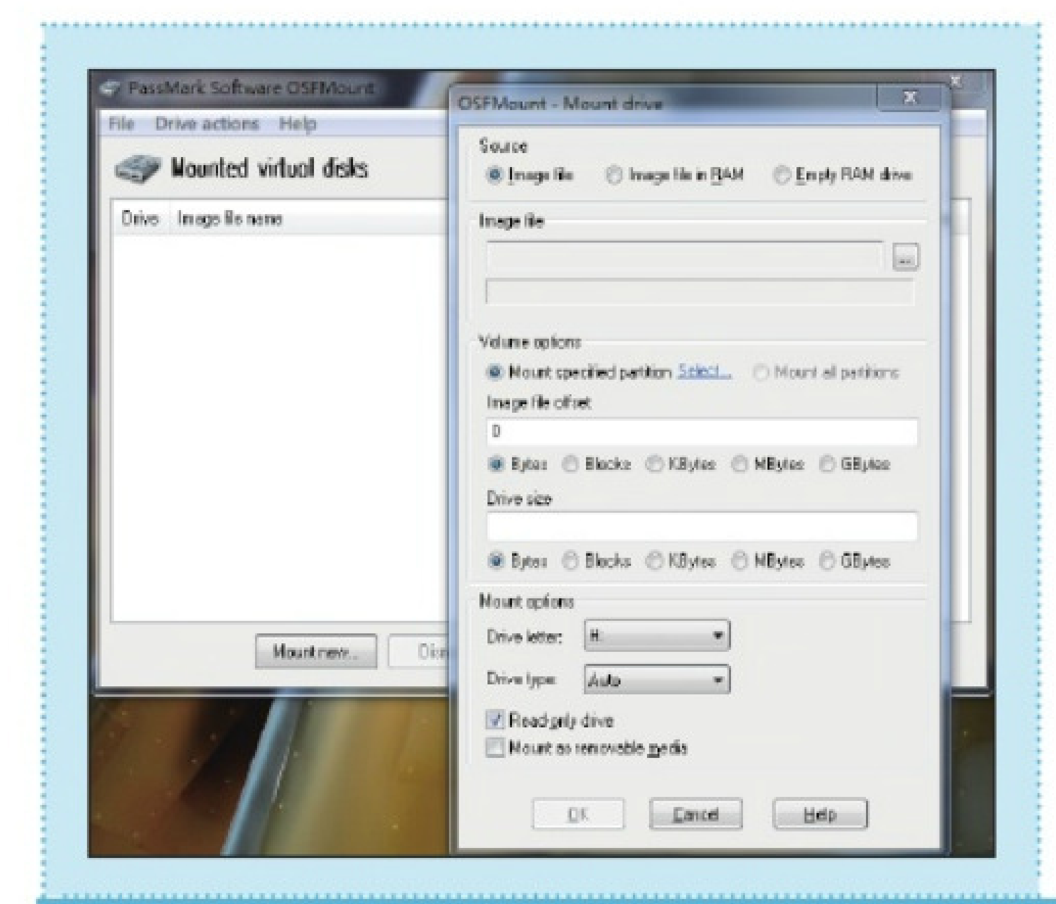




## 快速拖动分拣文件——Pneumatic Tubes

□大小：620kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.pneumatictubes.rapidstreams.net/p/about.html

有没有遇到过想收拾电脑中纷杂的各类文件却又担心工作量过于庞大的情况？不妨试试Pneumatic Tubes快速分拣文件工具吧。在主界面中使用者可以创建一组文件夹快捷方式，并可分别指向任意路径。分拣数据时只需将你要移动的文件拖动到相应的快捷文件夹上，文件就能自动移动到指定文件夹，非常方便。Pneumatic Tubes还支持快捷键操作，对每个快捷文件夹进行快捷键定义后，打开Toggle Conveyor Belt就可以直接在资源管理中通过左右箭头选择文件，然后使用快捷键移动文件，完全解放了鼠标的操作。




## 内存虚拟盘创建工具——OSFMount

□**大小：**1.25MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.osforensics.com/tools/mount-disk-images.html

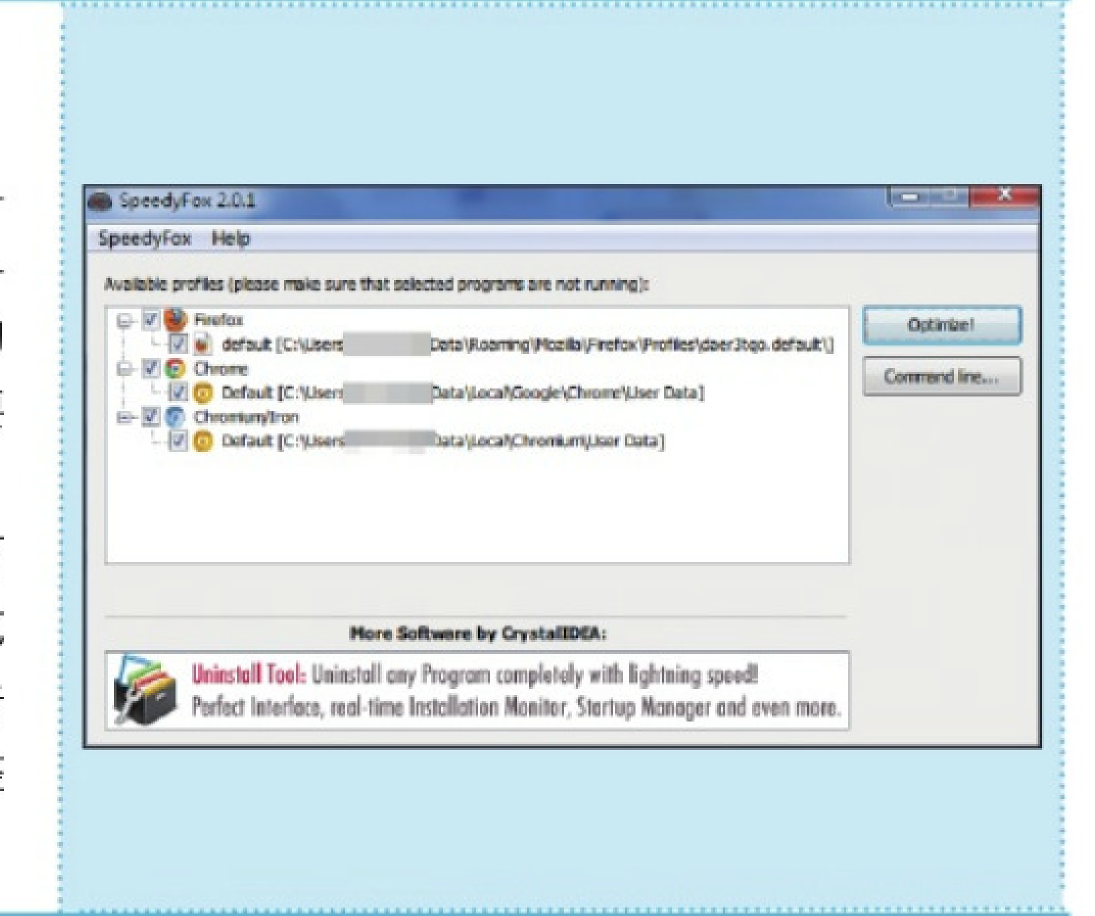
想必很多读者对虚拟光驱都很熟悉，大部分网络上下载的单机游戏都需要它才能安装和运行。而内存虚拟盘呢？将内存虚拟成磁盘？没错！由于如今内存价格比较低廉，所以用内存创建虚拟盘已经很经济了，这样做的好处是读取速度快，和SSD硬盘有一拼。国外一名个人开发者制作的OSFMount就可以帮助你实现“内存变硬盘”的愿望，通过简单的步骤笔者就把Firefox装进了内存，从此再也没有发生过卡顿的现象。软件的缺点是重启后虚拟盘的数据会丢失，无法开机自动加载，所以在每次关机时就需要将重要资料备份出来，虽然麻烦但是这种速度感会让你忘记一切的！

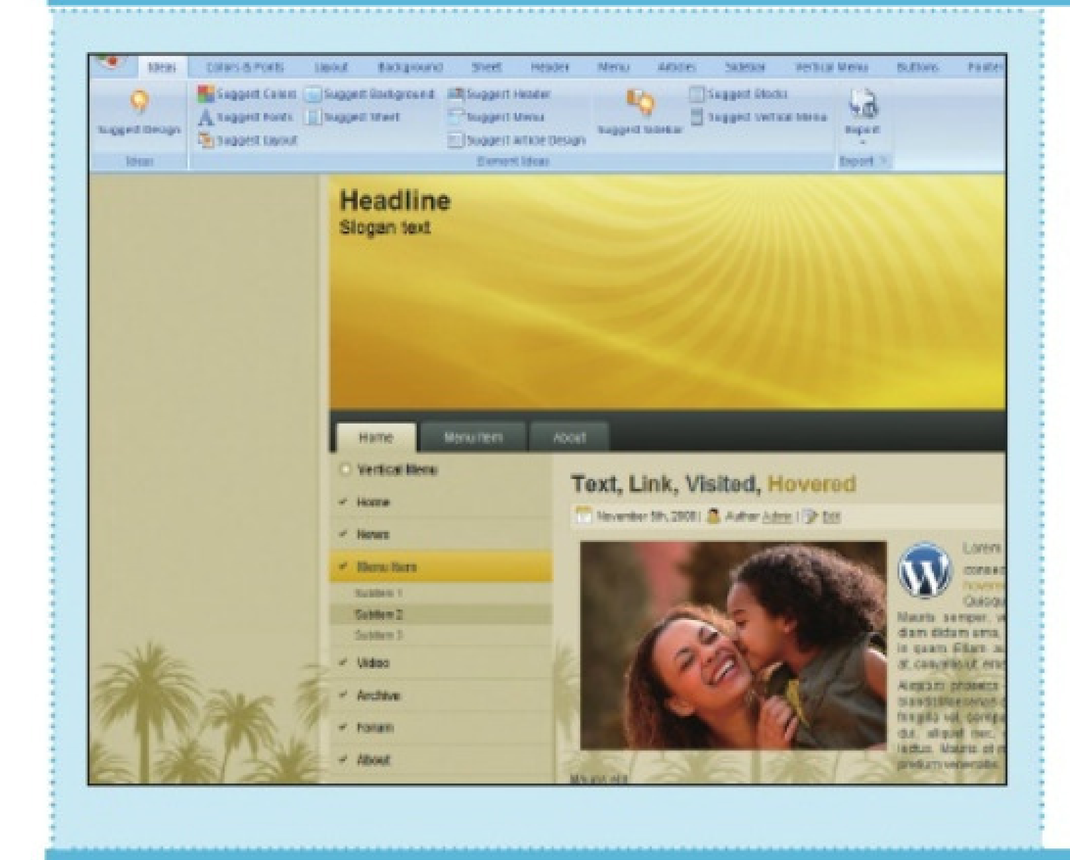
## 一键加速Firefox——SpeedyFox

□**大小：**575kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.crystalidea.com/speedyfox/

随着操作系统长时间地使用，许多软件都会出现运行越来越慢的情况。而如果你已经习惯了Firefox、Chrome等浏览器，可能就需要忍受它们蜗牛一般的启动速度以及切换标签时偶尔会出现的卡顿现象，有人分析这是由于个人配置文件越来越大造成的。SpeedyFox号称可以为Firefox、Skype和Chrome等提高3倍启动速度，并能加速浏览历史记录，减小个人配置文件大小。软件使用非常简单，运行后点击“Optimize”按钮就全部自动优化完成。虽然官方说针对个人数据的整理都是安全的，但还是建议提前备份。




## 制作个性WordPress模板——Artisteer

□**大小：**103.4MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://www.artisteer.com/?p=downloads

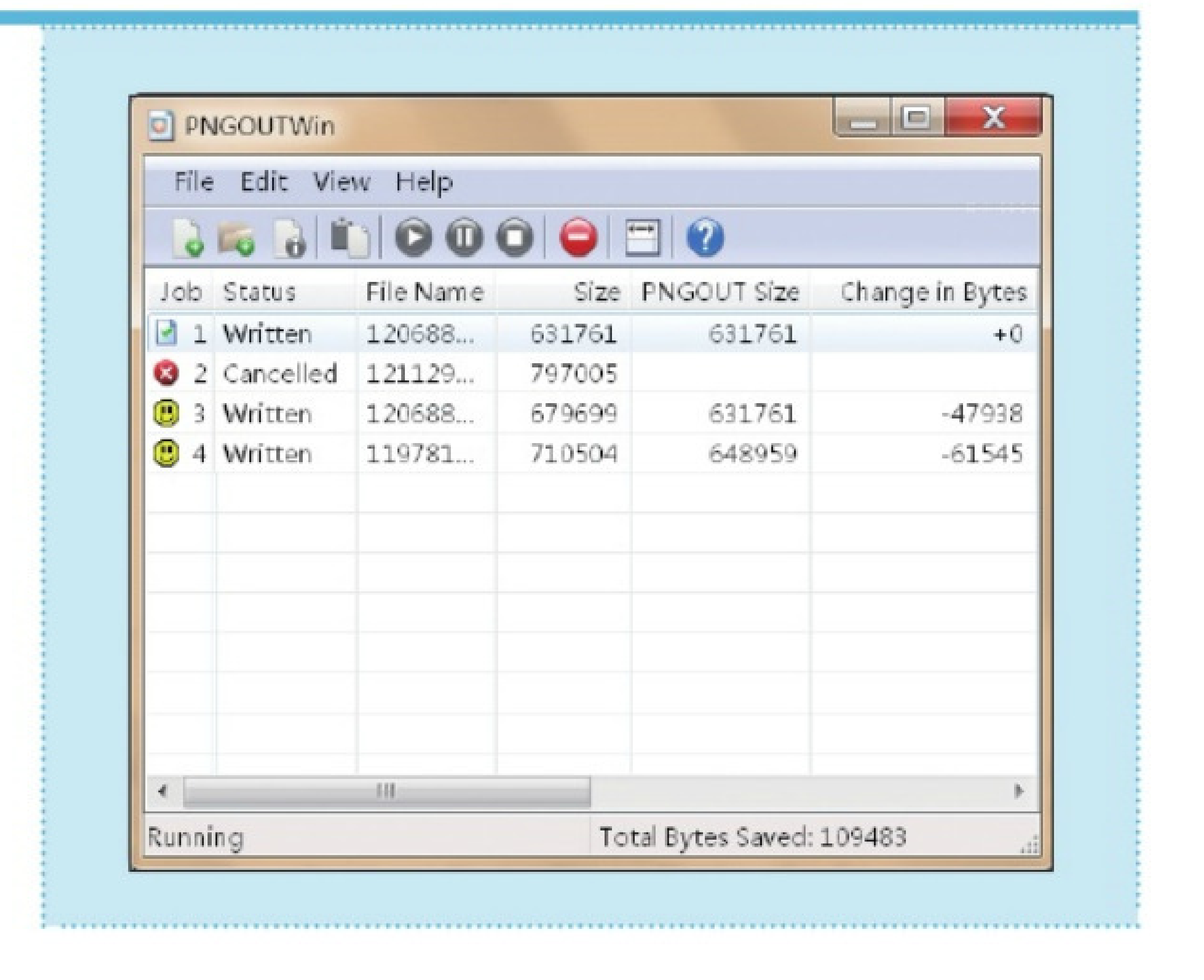
个人博客如今已经不是什么新鲜玩意儿了，想要张扬个性的年轻人都会将自己的空间布置得眼花缭乱。如果你有自己的WordPress而又厌倦了一成不变的主题，不妨使用Artisteer来制作个性皮肤吧！该软件是一款完全傻瓜式的网站模板制作利器，使用它可以让你在几分钟内创建WordPress等博客主题和专业水平的网站模板。不会CSS语言？没关系！软件采用的独特的方法将页面分区域处理，用户只需要将各种图片素材进行替换和调整，就能达到十分满意的效果。完成后导出为模板直接秀到你的博客上吧！

## 极限压缩PNG图片——PNGOUTWin

□**大小：**874kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.ardfry.com/pngoutwin/Download.htm

如果对图片质量要求比较高的话，我们一般都会保存为PNG格式，和普通的JPG相比就需要多付出一些磁盘空间。如果这些图片应用到网站上的话，访问者载入页面的速度会受到一定程度上的影响。既要保证质量又要追求大小，有没有两全其美的办法？PNGOUTWin也许能够为你解忧。这是一款聪明的PNG图片压缩工具，目前图片压缩的普遍做法是丢弃透明层，可是不能透明的PNG还叫PNG吗？PNGOUTWin不会破坏透明层，而是会删除图像中不重要的数据来缩小体积，仅凭肉眼看不出任何区别。





2011年各厂商的平板大军全部被苹果的iPad击败，再也没有了当初意图瓜分天下的气势。在Win8到来之前，平板市场应该不会有大的波澜，不过现在The new iPad来了，更大的内存、更强的GPU、更高质量的摄像头，以及最重要的Retina高清屏幕。打算买了？先别急，Geekbench的跑分显示它的成绩和iPad2几乎一样，这说明它在最常用的上网、看视频等功能方面还是老样子。Retina屏幕很诱人，不过分辨率大幅提升后成本也随之增高，而且能兼容的软件也不多，好在开发者的热情依然高涨，“果粉”们又要开始忙咯！

■辽宁 马卡

## 挑战DV摄像功能——FiLMiC Pro

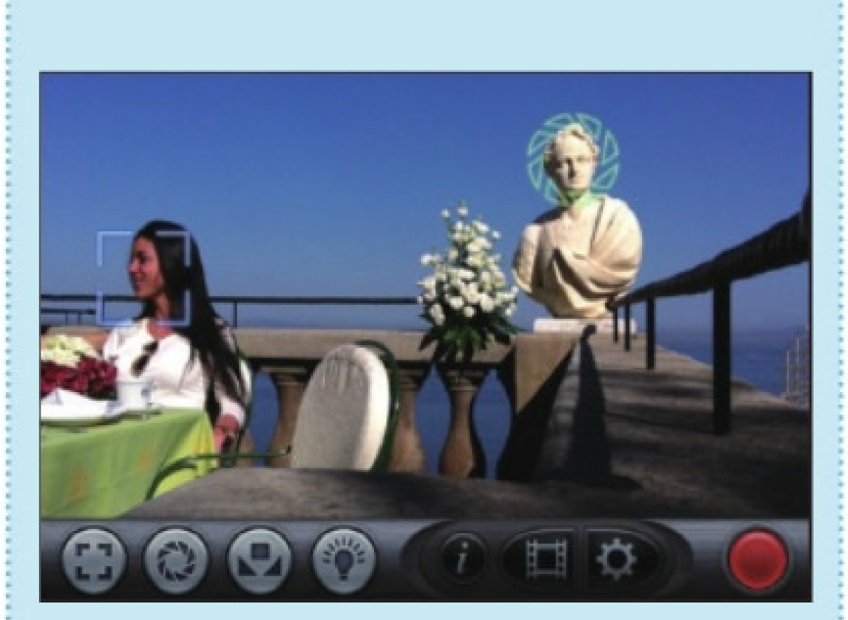


□大小：7.1MB □下载：http://t.cn/SUUx7Q

iOS自带的摄像功能实在太简陋了，几乎没有可以用来调节的选项，好在还有FiLMiC Pro，这款摄像软件号称能提供专业级的拍摄功能，可自定义对焦、调节白平衡和曝光锁定，在光线不足时自动开启补光灯。

软件使用前先要设定视频帧数，范围是1fps～25fps或30pfs，之后再选择视频比例，包括常见的4：3和16：9等。录制时我们可以分别设定测光点和对焦点，在光线反差较大时会得到更好的效果。另外，它还可以添加片头、管理录制的片段，具备基本的编辑功能。

**点评：软件看上去非常专业，录制界面中还有音量量表，建议大家在其限时免费时收入囊中。**



分别选择对焦点及测光点

## 越睡越健康——MotionX Sleep




MotionX Sleep还能查看运动消耗的热量

□大小：11.1MB □下载：http://t.cn/zOMyAL5

有一些软件喜欢打着科学的幌子来欺骗用户，例如某款声称可以发出特殊“声波”来帮助失眠者获得深度睡眠的软件。笔者介绍的这款MotionX Sleep绝对不是骗人的，因为它和声波、脑电波之类的都没有关系，而是一款用来记录睡眠质量的软件。

该软件系统可以分析出我们睡前需要耗费多少时间，并进一步算出实际睡眠时间和睡眠效率。坚持记录一段时间，你就会对自己的睡眠状况有全方位的了解。MotionX Sleep还提供图表统计数据，会显示出用户夜晚睡觉时的状态，你可以清楚地知道哪些时间自己会处于深度睡眠。

**点评：睡觉睡得不好不一定是姿势不对，用辅助软件了解自己哪些时段处于深度睡眠状态，从而获得更好的睡眠质量才是关键所在。**

## 历史上的今天——iAlmanack+



□大小：3.9MB □下载：http://t.cn/zOfOW12

电视中的新闻节目常常会有“历史上的今天”这个小栏目，能够帮助我们获得很多历史知识，如果你从来不看电视只看手机，那么这款名叫iAlmanack+的应用也有同样的功能。

软件会连接维基百科的数据库，搜索出“今天发生过的大事”“今天是什么节日或纪念日”等数据，可以说是目前最丰富的年鉴类小应用。另外它还提供了搜索功能，例如你可以查询某位名人，了解他的生卒日期。如果你是一位天文爱好者，软件还可以查询到日出日落的时间、月相等。软件分类清晰且内容详尽，用户还能把各个事件的内容轻松导出。

**点评：截稿时iAlmanack+已升级为1.5.1版，并且为限时免费状态。不过该软件的Bug仍然不少，经常会出现乱码，笔者期待作者能尽快修正。**




非常适合用来打发时间的一款应用

## 音量随便改——Volume+

□大小：157kB □下载：http://t.cn/zOVJpsX

手机铃声音量不够大？装在口袋里总是听不见来电？用Volume+调整吧，轻松调节外放音量。在主界面选择“Speaker Setting”并开启“Speaker Modifications”，接着从下方的“Basic Setting”中选择“Volume Level”再设定一个增益值，保存重启手机后就会有效果了。

除了调节喇叭音量，我们还可以用它进行更复杂的设置，比如开启“Virtual Room Effect”后，手机播放音乐时会产生类似声音延迟叠加后的效果。软件还能单独调节耳机音量，设置各频段的增益。另外Volume+还有一个处于测试阶段的功能，允许用户修改通话音量，调节选项位于“In-Call”菜单下，调整后某些手机的通话声音可以变得更加清晰。

**点评：**截稿时该软件仍不支持Android 4.0，对部分型号手机的调节效果也比较有限，不过笔者使用后的确感受到了明显的声音变化，推荐对手机外放音质不满意的朋友们试一试。



软件目前只有英文界面

## 快速处理图片——Little Photo

□大小：1.1MB □下载：http://t.cn/zOM4rML

Little Photo不是笔者用过的最好的摄影软件，它的拍照选项不多，也没有云存储、微博分享等花哨功能，但它的制胜法宝是速度，几乎能在瞬间生成处理好的640×480分辨率小型预览图片，就算二三年前的单核手机也没有任何处理压力。

软件启动后会显示一个相机图片，点击它会进入拍摄界面，如果想调用其他拍照软件则可以选择下方的Android机器人图标。进入拍摄界面后，屏幕中会有两个选项，分别用来开启闪光灯和延迟自拍。我们可以触摸屏幕或用音量键作为快门拍照，完成后软件会自动保存原图，并允许我们在照片的副本上任意修改。软件带有极丰富的编辑功能，你可以用它添加各种特效，包括背景虚化、身体发光、燃烧亮点、肌肤美白等，特效总数超过70个！

**点评：**Little Photo为免费软件，如果对拍照还有更高的要求，可以在Google Play中购买它提供的收费插件。



漂亮而又实用的特效，软件处理速度极快

## 为了更好的信号——Network Blaster

□大小：252kB □下载：http://t.cn/zOM4GXz



手机信号不好时怎么办？是换个地方寻找更好的信号源还是用专业的基带切换工具？如果使用Network Blaster，你就再也不用没头没脑地乱跑了！软件的原理很简单，它会自动寻找手机周围的基站，并与其中信号最强的进行连接。软件启动后主界面中会显示很多英文说明，并自动开始基站的搜索和更改设置等操作。在设置过程开始前，用户可选择下方的“Cancel”按钮终止，几秒钟后如果你没有取消操作该按钮就会消失，一只卡通小狐狸会从远处走来，待它走近不动之后，设置过程也就完成了。

**点评：**简单的小软件，3G网速慢时可以试一试。



软件设置过程耗时约20秒，为了更好的信号还是很值得




■北京 墨汁作寿

## 这个春天，谁陪我们一起疯

吹面不寒的杨柳春风让宅了一冬的我们开始蠢蠢欲动了，那就走吧，到室外去，去呼吸一下新鲜的空气，用疯玩来甩掉一个冬天积攒下的脂肪和浊气吧，当然我们最爱的，其实也已经离不开的数码装备是一定要随身携带的哦。

有趣的是，也许正是考虑到国内兴起的旅游热潮，特别是年轻人走向野外的渴望，厂商们纷纷推出或加强了防水防尘防刮等能力的三防数码产品，例如摩托罗拉的Defy系列、奥林巴斯TG-820相机、天语“乐游侠”平板电脑等。它们不仅陪伴大家的旅程，而且还拖着大家走向野外，彻底放开身心，不顾风雨去疯狂玩个够。




带有七大防护功能的奥林巴斯TG-820相机

即使没有条件，没有时间到野外去的话，这个春天宅在家里也有新的疯法。除了三星论坛发布的智能家电、通信展上各种智能电视盒这样的硬件之外，SONOS超酷的新版本Controller 3.7版软件也同样是让我们可以疯在家里的产品。这是一款针对SONOS多房间音响系统的Mac或PC平台控制器，可通过计算机轻松地查找、控制和播放网络或本地所有音乐，在不同房间无线享受高品质HiFi音乐。

与之前的版本相比，Controller 3.7版不仅界面更加绚丽直观，而且优化了音乐搜索功能，搜索框设在了播放主菜单的右上角，更易于搜索和查找。搜索范围则包括本地音乐库、在线音乐、网络电台和已有的音乐服务。

在新版Controller中只需将搜索到的音乐、歌手专辑和网络电台直接拖放到你想播放的房间，就能实现不同音乐在不同房间的即时播放。同时，它还允许用户同步或单独调整所有房间内SONOS设备的音量，能够通过“派对模式”在不同的房间里实现同步播放。

Controller 3.7优化了一些特色功能，如睡眠定时器和闹铃，现在都可以在主菜单上直接访问。而其Mini方式则能为用户提供直观、简洁的小型化界面，让音乐播放控制更轻松、方便，当需要在电脑上进行其他操作时，只要将它扔到屏幕上某个不碍事的角落，就能够一边工作一边关注播放进程了。



更酷更好用的SONOS Controller 3.7版

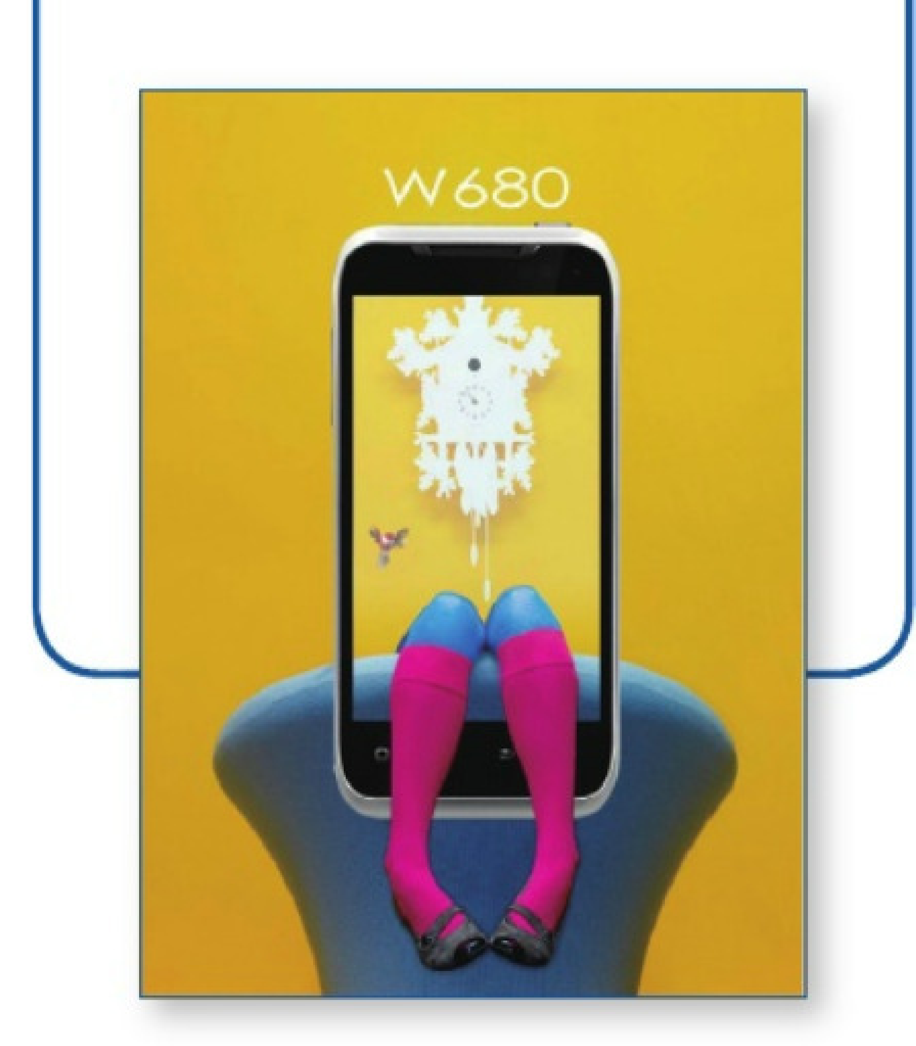
## 2012年索尼发布数码相机新品

索尼（中国）有限公司年初在上海举办了主题为“炫薄 悦目”的2012春季数码相机新品发布会。发布会上共推出包括三防机型TX200在内的15款Cyber-shot数码影像新品，4大系列机型，便携性和时尚性进一步提升，配合升级的索尼Exmor R CMOS影像传感器、多种照片效果及便捷的无线功能等特色功能，为消费者上演了一场数码便携相机领域的产品盛宴。




## 天语阿里云手机时尚化

天语最近推出了W680双卡双待云智能手机，主打实用的双卡双待功能，支持WCDMA、GSM等网络制式。它采用3.8英寸屏幕、超薄机身、1GHz处理器、配备500万像素高清后置摄像头和30万像素前置摄像头。其全新的阿里云OS 2012操作平台拥有合理的人机交互界面，并搭配基于互联网的海量云应用。作为今年“U-fan”系列的新品，天语W680有6款色彩供用户挑选，还可随意变换。




## HTC凯旋正式上市

HTC凯旋是一款采用4.7英寸屏幕的Windows Phone 7.5中文智能手机，机身厚度仅有9.9mm，后盖采用一体式成型的简洁设计，经过拉丝处理的铝合金外壳手握触感极佳，散发时尚与华丽质感。它采用1.5GHz处理器，搭配512MB RAM以及16GB机身容量，拥有800万像素背部摄像头，以及130万前置摄像头。屏幕为480×800的4.7英寸显示屏。




## 索尼品牌手机开启“4屏”世界

3月20日，更名后的索尼移动通信首度正式亮相大中华区，4款新一代Sony Xperia智能手机联袂发布，包括Xperia NXT Series的Xperia P LT22i和Xperia U ST25i，摩炫Xperia MT27i，以及一款全球首发的Xperia neo L MT25i。这些芯片具备灵睿透明带、悬浮屏显等独特设计，它们将与索尼电视、笔记本电脑和平板电脑无缝融合，成为索尼“4屏”战略的重要组成部分。







## 摩托罗拉Defy系列再推新品

最近摩托罗拉推出了被称为Defy（戴妃）XT的XT535手机，沿袭三防手机系列，拥有防水溅、防尘、耐刮屏幕配置。其XT代号并非说明它是一款高性能版产品，而是属于时尚年轻化的XT系列，加强了社交和出游应用。它配备3.7英寸显示屏，Android 2.3版操作系统，采用1GHz处理器和512MB RAM、1GB ROM，配有1650毫安大容量电池，前后双摄像头。

## 头牌新闻

### 2012三星中国论坛上演豪门盛宴

■本刊记者 魔之左手

3月21日和22日，三星电子中国区规模最大、级别最高的新品发布暨高峰对话活动——“三星中国论坛”在国内著名学府清华大学盛大开幕。本届中国三星论坛的主题为“智无界 行无疆”，旨在打破以往电子设备与服务内容间的界限和阻隔，为用户带来更智能、更简单、互联更紧密的未来生活。从电视机到手机，从平板电脑到笔记本电脑，从照相机到家用电器，用户可以在这些产品中实现有益的互联，用户可以在任何时间、任何地点轻松地通过设备互联的方式享受智慧生活。

本次推出的GALAXY Tab 2系列延续了前代产品的便携通话功能和轻薄大屏体验，采用Android 4.0操作系统。投影智能手机GALAXY Beam则在仅12.5mm厚的机身中内置了高亮LED投影灯，并在双核高速处理器和强劲电池的支持下实现了便携性与实用性的平衡。另外三星还展示和推出了WiFi相机、超极本、可体感操控的SmartTV智能电视等大量数码、IT与智能家电产品。P



三星电子大中华区总裁金荣夏在开幕典礼上致辞

## 硬件店

### 永新视博“融芯杯”颁奖

由北京工业设计促进会、北京永新视博公司共同主办的“融芯杯”机顶盒造型创意设计大赛，于2012年3月21日晚在北京市海淀剧院举行了颁奖仪式。大赛最终选出了10幅富于创新精神、造型精美、实用性强、用户体验好的获奖作品。融芯是由永新视博自主研发的一颗高度集成机顶盒软件和硬件的核心模组，其大小仅为拇指方寸。借助融芯，机顶盒的内部的PCB板可以设计得更小巧、更安全，同时其外观也有了发挥空间。其相关产品在近期举行的第二十届中国国际广播电视信息网络展览会上也获得了创意奖项。


中广互联CEO曾会明，永新视博产品总监王飚舵，北京工业设计促进会副理事长曾辉，永新视博闫巍与一等奖获得者王帅（从左至右）

### 戴尔XPS 13上市

3月20日，戴尔在中国正式上市XPS产品线的最新力作——戴尔XPS 13笔记本。作为戴尔旗下的首款超极本产品，XPS 13“更薄，更出位”的产品特质让它在众多同类型产品中脱颖而出。该产品仅重1.36千克，最薄处6毫米，其优雅外观适合用户在旅途、办公、娱乐等场合使用。它装备了英特尔快速开机和智能连接技术，能够在8秒内开机、在1秒内唤醒，实时在线和即时反应可满足用户随时随地的互联网应用需求。XPS 13配备英特尔第二代酷睿i系列处理器，128 GB或者256 GB固态硬盘，英特尔HD 3000显卡，以及300流明高清WLED防刮液晶屏。它从3月20日起在戴尔官网以及指定零售店面进行销售，起始配置产品建议价格为9999元人民币。



### 明基蓝核光引擎在京发布

3月28日，明基BenQ在京正式发布全新的光源技术——明基蓝核光引擎。基于该技术全新推出的激光投影机LX60ST/LW61ST是面向未来的新型商教两用多功能型产品。它运用了技术领先的蓝核光引擎，相较传统投影机在光源寿命、投影效果、节能环保方面等都有较大的进步。明基蓝核光引擎以高亮蓝色激光二极管模组取代了传统的热灯泡光源，投射的画面色彩艳丽，字迹锐利，将DLP细节丰富的优势和LCD色彩艳丽的特点合二为一。蓝核光引擎可提供10000/20000小时（标准/节



明基中国营销总部投影机事业部总监黄振宇、明基电通技术产品中心总监黄振诚、德州仪器DLP亚洲区高级业务经理郑海兵

能）的使用寿命，而且在长期的使用中，亮度的衰减远慢于普通热灯泡。明基还将增强的SmartEco Advanced智能节能技术应用于蓝核光引擎激光投影机，最高可节省90%的能耗，使维护和拥有投影机的总成本大幅下降。

## 浦科特在京发布M3P固态硬盘

3月20日，以"True Speed真实速度 展露锋芒"为主题的Plextor（浦科特）M3P固态硬盘产品在北京举办新闻发布会。此次发布的M3P 7mm超薄系列产品包括128GB、256GB、512GB这3种容量，主控芯片和闪存芯片分别采用了服务器等级的Marvell88SS9174控制芯片和东芝Toggle2.0闪存芯片。M3P拥有独家的True Speed真实速度技术以及主动抹写补偿技术，最快持续随机读写达到75,000/69,000 IOPS。主动抹写补偿技术将资料平均写入记忆体区块，能大幅减少抹写记忆体区块的次数，从而大幅延长SSD使用寿命。浦科特还宣布将固态硬盘产品的保质期全部提升至5年。

## GAMEMAX推出"活性炭钢"机箱

2009年诞生于美国硅谷的GAMEMAX，坚持为全球游戏玩家提供高性能、高品质、环保技术于一体的富有个性化的专业游戏装备。2012年3月28日，它在北京推出了可消除辐射和净化环境的"活性炭钢"专利技术机箱。"活性炭钢"机箱表面的活性炭质有一种细小的炭粒，能吸附多种有害物质，可有效阻隔和吸收电脑、电器的辐射及噪声。它同时强化了机箱的强度，并具有散热性强、耐火、抗高温的特性。


发布会现场

## 科大讯飞发布新一代"语音云"

3月22日，以"语音点亮生活"为主题的科大讯飞新一代"语音云"发布暨语音开发者大会在北京国家会议中心举行。会上发布了新一代"语音云"及示范性应用产品"讯飞语点"，并正式启动了面向"语音云"开发者的应用创新大赛。讯飞"语音云"基于云计算技术基础，可提供低门槛的语音技术服务，便于合作伙伴构建支持自然语音交互功能的特色应用。此次发布的"讯飞语点"，让用户可以用语音与手机实现交互、电话拨号、发短信、上网、打开各类手机应用。


科大讯飞董事长、总裁刘庆峰发布新一代"语音云"

## 一键2D转3D，长城Z2599升级版上市

3月19日，长城推出了其3D显示器的升级产品，升级版的五星3D规范不仅对系统以及设备进行全面的兼容，同时还实现一键2D转3D功能。这一功能支持目前市场上所有游戏和影片的3D转换和播放，同时支持市面上主流的播放器，无需特殊播放器进行3D播放；支持市场各厂家和不同芯片组的显卡；支持3D高清播放器、DVD等设备的播放。升级后的长城五星3D显示器Z2599 3D-W依然延续了之前五星3D规范，具有广角3D、大尺寸1080P纯高清显示、开放技术架构等技术规范，价格也将维持不变。



# 软件圈

## 为集成众核架构做好准备，2012英特尔软件大会召开

3月19日，2012英特尔软件大会在京召开，本届大会主要围绕基于英特尔集成众核（Intel MIC）架构之上的并行开发编程和优化展开。在媒体沟通会上，英特尔软件与解决方案事业部的仁达敬（James Reinders）重点介绍了在高性能计算领域，英特尔的软件工具如何支持多核架构和英特尔的众核架构。另外他还就英特尔众核架构的特点，与其他产品的区别与配合等进行了演讲，并回答了记者的提问。


英特尔首席软件讲师兼英特尔软件开发产品总监仁达敬

# 网络帮

## Opera获评iPad/iPhone最佳浏览器

3月30日，Opera浏览器获得由美国著名搜索网站About.com公布的"iPad最佳浏览器""iPod touch/iPhone最佳手机浏览器"以及"最佳主流桌面浏览器"等3个奖项。此次投票于2012年2月22日至3月21日进行，由搜索导航网站About.com举办，由网友投票选出获胜者。此外，Opera中文品牌欧朋在近期发布了新一代浏览器产品欧朋HD beta版，访问WWW网页更快，并完美支持HTML5。在保证速度与稳定性的前提下，可大幅节省上网流量。



晶合快评

# 不插电旅行

■晶合实验室 Sting

其实我一直很享受“插电”的旅行。2003年刚工作没多久的时候，我就拿着没有电话功能的PDA，外加独立的GPS接收器，装上自己扫描（纸质）或抓拼（电子）并自行校准的GPS地图到全国各地乱窜，享受比当地出租车司机还认识路的快感。数码相机更不用说了，一路走一路照，就算照的全是废片也觉得自己总在进步。出门的包里，从来就少不了各种电池、充电器以及缠作一团的连接线。但即使如此，还会是遇到路上电池用光的情况，印象中就有那么几次很难遗忘。

有一回独自骑自行车去天津访友，全程约150公里。本人骑行速度一般，朝发而夕不至，大概在120公里处的时候天就黑了，双腿由于蹬踏早变得麻木，不过最令人着慌的是GPS接收器很快就要没电了。终于到最后15公里，只能看着PDA上的电子地图纯粹凭方向感前行。黑夜里货车一辆一辆地从身边经过，我在黑暗与强光的交织中辨析路牌上的文字以及地上的玻璃碴。在距目的地还有5公里的一座大桥上，歇了最后一次脚。坐在桥头面对河流与远方，我所感谢的是每一座大桥、每一处铁路与公路的交汇点，都是令人安心的确证路标。“不插电”的感觉是微妙的，它似乎能暂时将你与熟悉的东西隔开，让你去体会一些陌生的东西。而这些，恰好是旅行本应当带来的特质。另一回是和朋友从日喀则自驾车返回拉萨，下午三点多出发，两个人合计如果从通常的318国道返回，250公里只需3个多小时即可到达（安全着想，藏区普遍限速70）。我们在地图上看到北边有一条绕行的路，之前曾听人说那边风景不错，俩人一拍即合，决定就从此路回家。沿途五月高原的梯田与油菜花，在远处雪山的映衬下别有情调，一路流连忘返地拍照，直到晚上9点多才意识到我们刚走了一半的路程。拉萨虽然地理位置在东6区，但时近10点的时候，天还是全黑了。此时恰好在这条路最高的海拔点上，夜里的盘山路上唯有两盏车灯劈开些许光亮，路旁的远景无法看到，但深不见底的悬崖时时提醒着危机。事前对时间的估计过于乐观，没有想到会这样晚，用于指路的GPS和PDA先后断电，而且我们也没有准备车载USB电源线。既需小心翼翼，又不知盘山到了哪儿，即便是素有驾驶经验的朋友，在这种情况下也开始变得紧张和不耐烦。我们仍相互开玩笑和打气，但车内紧绷的压力始终难以释放。那一刻才意识到，电子设备在关键情况下会起到如此重要的作用。由于它们的存在，使我们可以对当下和未来产生准确的认识，还可以与外界随意连接，而不觉得被孤立、被抛下。



能让人若饮醇醪，不觉自醉的Sting

这些被迫意外不能“插电”的旅行经验，都成为记忆中最难抹去的几笔，至今和这位朋友碰面，还要一提当天夜里两点才回到拉萨时的仓皇与疲倦，似乎这是那次出行带来的最大乐事。“插电”可以带来控制感和社会生活的安全感，也能让旅游生活看起来丰富多彩，但是“不插电”，似乎也有一种纯粹的浓郁魅力。总体来说，“插电”前后的感觉，就像以前我们读纸质书，而现在在PC、平板等设备上读电子书的感觉，所面对的内容本质并无不同，但投入的感觉则有所差别。数码相机和智能上网手机，包括微博、SNS等一系列应用的出现，让人们在旅行中变得更为“忙碌”。一定不只有我一个人想过，这份忙碌到底是带来额外的欢乐，还是剥夺了沉浸旅行的那一份专注。

自从旅游商业化，大小景点的过度商业化开发之后，旅行的意义已经默默地发生了改变。我看过不少现代人所写的旅行意义的书，都觉得充满了幻想的小资情调。甚至你可以发现这种情调已经成为一种固定模式，一种被与生俱来的拓展自身疆界的渴望，搭配以便捷舒适为诉求的商业浪潮，共同催生的固定模式。没错，这就是建立在或多或少金钱耗费上的暂时脱离现实。根植于骨子里的渴望很容易就被轻飘飘地实现在半截，当走到那一步的时候，因为无法体验到疆界切实扩展的感觉，若想与这一份反差和平共处，则必须依靠小资式的幻想。从这个意义上讲，“插电”也会让旅行变得更不像旅行。旅行的最大意义，是不断的变化对一个人的心灵所制造的连续性冲击，这种冲击将产生认识性或创造性的心灵活动。我们已经很难想像在中世纪1300年左右，马可·波罗、伊本·白图泰等人，可以将一生中的大部分时间都花在没有蒸汽机动力的旅行上。这样的时代没有手机也无GPS，当下和未来，都有着强烈脱离过去的孤独感，这种孤独的脱离不是暂时和局部的，而是要求全身心进入到其中。即使在现代旅游中，很多人也偶尔会领略到，风景越美所得越丰往往越是孤单时刻，因为那一刻你独自超越了你的边界，对这一点，你比任何人更清楚。我们确实无需特意去追求孤独，但易卜生说：世界上最有力量的人是最孤独的人。

世界正在信息化的进程中变得越来越小，关于某个景点的资讯，足不出户即可获得。游客拍摄的绝大部分风景照片，如果缺乏创意等个人的印记，在专业摄影师的庞大图片库中足可囊括。事实上的情形是，现在你无论去了地球哪里，周围的人都不会觉得特别新鲜。不远的将来，必然有3D体感虚拟旅游项目推出，宅在家里即可体验撒哈拉的热浪、西伯利亚的荒雪。基于各种感官的资讯都会变得越来越容易获取，唯一难以做到的就是彻底的投入。

又一度春夏旅游旺季来临，谁都无法拒绝数码时代的巨大影响，如果你让我不带手机和相机出发我也不干。但兴许我会在某段喜欢的路上，适当控制自己的“插电”行为，尽量活在那一刻的世界里。P

漫画作者：suns

# 搜狐畅游 《大话水浒》姊妹篇上映 《水浒Q传2》精彩内容前瞻




由火石软件悉心研发，国内著名网游商搜狐畅游运营的回合制网游《大话水浒》，将我们带回那个英雄辈出的年代，演绎了一场“力助108星将降妖除魔”的历史玄幻大戏。

在诸位英雄的帮助下，水泊梁山108条好汉齐聚一堂，破解了高太尉（蚩尤化身）的灵魂诅咒，并以星将之力将其封印。事情到这里，似乎可以圆满结束了。但狡兔有三窟，蚩尤在被封印之前，再次向梁山好汉伸出了魔手。于是，一段新的传奇在3D版回合制网游《水浒Q传2》里上演……

## 游戏简介

《水浒Q传2》是2012年畅游最新推出的Q版回合制MMORPG。作为经典回合制网游《水浒Q传》（现名《大话水浒》）的姊妹篇，游戏由火石软件与畅游联合开发4年，以中国脍炙人口的文学名著《水浒传》为题材，结合当下最时尚的幻想元素，创造出一个自由欢乐的水浒社区，与玩家共同演绎“幻想经典江湖”。

## 游戏画面

《水浒Q传2》采用世界级虚幻引擎，打造出趋近于完美的3D游戏画面。同时，游戏延续了《大话水浒》清新、可爱的Q版卡通风格画面，柔光效果明显，应该会得到女性玩家的青睐。

## 游戏职业

《水浒Q传2》设有三大阵营九大职业，每个阵营包含三个职业，玩家可以在创建人物角色的时候选择阵营，人物角色达到10级的时候就可以选择入职。

游戏的第一个阵营为官府，包含武师、相士与医生三种职业。

武师拥有强大的战斗爆发力，能够在短时间内给予单个敌人极大的伤害；相士擅长攻击技巧的研究，在技能组合的方式下能够爆发出强大的单体伤害，同时也具备一定的群体伤害能力；医生以救死扶伤为己任，能够同时治疗多名队友，还拥有起死回生的超强本领。

游戏的第二个阵营为绿林，包含剑客、法师与术士三种职业。

剑客是团队中的中流砥柱，最值得信赖的伙伴，攻守兼备的优秀战士；法师最擅长大范围的杀伤敌人，在群体战斗中极有优势；术士能够有效地封锁敌人的攻击，并且持续的伤害敌人，也兼顾帮助队友进行持续治疗。

游戏的第三个阵营为仙道，包含天兵、真人与道士三种职业。

天兵拥有顽强的生命力和战斗力，可以保护队友，为队友承担各种风险。真人擅长持续性的大范围伤害技能，同时也能针对性地对敌人造成削弱；道士擅长各种封印与控制法师，并能帮助群体的队友持续性恢复治疗，是个控场多面手。

另外，所有所有职业在60级和90级时，还能分别进阶为英雄和星将。

## 游戏特色玩法

在游戏玩法的设计上，《水浒Q传2》继承了前作的优秀元素，并加以创新，推出了“108星将觉醒”“神宠合体”“百变造型”“骑将军团”“亲友小区”五大创新玩法，游戏内容极其丰富。

在《水浒Q传2》里生活，我们不仅能骑着宠物战斗，还能掌握神级宠物的合体绝技，以雷霆万钧之势击倒妖魔，拯救108位星将。当星将觉醒之日，就是我们掌握星将神技，纵横天下之时。

在降妖除魔之余，我们也该适当地放松一下。比如找一块风水宝地，建房子盖别墅，再种上花草树木，与亲朋好友们把酒言欢。又或者把自己打扮成一个时尚达人，以百变造型赢得大伙儿交口称赞。

## 综述

这就是《水浒Q传2》，一个充满挑战的世界。恶魔蚩尤再次蠢蠢欲动，梁山好汉的性命岌岌可危，唯有你才能力挽狂澜，拯救水浒世界。请骑上你的神宠，仗剑除魔吧！



《水浒Q传2》闪亮登场



大宋官府



卖萌的剑客



打造属于自己的住宅小区

# 寅酷游戏




# 《伏魔者》三大不得不说的新特色

3月18日《伏魔者》开启第一次技术内测，各大公会及高玩的涌入给游戏增添了更多的神秘感。小编拿到“鸡和马”后，进驻游戏也刺激了一把，发现其较为突出的是方面快捷的游戏特色。

### 特色1：清晰的职业规划，霸气外露的择业路线

**不坑爹指数：★★★★☆**

对于一款MMORPG类游戏而言，职业的选择决定着玩家在游戏体验中的发展路线，而对于小编来说，职业选择和职业的后期走向一直是个比较迷茫的过程，或多或少的会有犹豫和不解。而《伏魔者》一改故辙的职业选择设置让各位有个清晰的选择。这是其他游戏没有的特点和优势。

（PS：人物创建完毕后，快捷键：K，你就可以看到和选择你喜欢的职业发展路线。）

### 特色2：便捷的任务传送和坑爹寻路Say goodbye

**不坑爹指数：★★★★☆**

喜欢做任务领奖励的同志们有福啦。神马坑爹寻路、神马锁定NPS，神马鼠标、键盘操作，全部Say goodbye。

《伏魔者》独创“伏魔宝珠”系统，在你厌倦了沿途风景和无脑寻路的模式，只需轻轻一点，即可出现在任务NPC身边；也不需要你花过多时间去找传送点，时间省了，经验来得快了，接下来你要做的，组上队友下你喜欢的副本，做爱做的事情。

### 特色3：线上抢答活动　非常6+1游戏内体现

**不坑爹指数：★★★★☆**

每个游戏都有线上活动，什么下副本、双倍经验、野外Boss、收集、押运、护卫可能全部如出一辙，也许你和我闭着眼睛都知道下面会是什么样的内容。

《伏魔者》特色线上抢答活动，不分时间，部分地点，不分男女老少，想怎么答就怎么答，丰富游戏奖品等你来拿，答对就有奖哦，心动了吗？赶快按起你的回车抢答吧。

（PS：请听下一题，NO.3）

《伏魔者》（《The Exorcist》）是由上海寅酷网络公司从2010年起自主研发的一款大型多人在线角色扮演游戏，设定了五个特色职业：野蛮人、法师、游侠、巫师以及神秘的东方剑仙，游戏最大特色是战斗中淋漓酣畅，角色发展中自由选择，同时在欧洲魔幻风格中融入中国风，加入东方特有的玄幻特色，精心打造的剑仙更可带你体验神奇的修仙之路，为你带来前所未有的视听盛宴和战斗激情。

官方网站：http://fmz.game080.com/

官方微博：http://weibo.com/u/2318678640

官方论坛：http://fmzbbs.game080.com/forum.php




职业技能和职业定性选择



锁定记忆位置，瞬间传送至记忆点　　激情答题，丰富奖励等你来拿

# 多益网络

# 驯兽师来解惑！《神武》平民宠物全等级推荐（上）



《神武》中所有怪物都能抓来做宠物，而且每种宠物各有特色。首次接触《神武》的玩家一定惊叹宠物系统的多样，并且在宠物的选择上比较纠结。而且资深玩家在选择宠物时，同样对宠物的资质、技能的孰优孰劣存有疑惑。小编作为资深驯兽师，此次造福大众，整理出各级别推荐宠物。首先第一篇先帮助新人，推荐60级以下值得入手的宠物。

## 新手阶段

新手任务给的乌龟无疑是个水货，青河镇外的神秘洞窟有异蛇，初期比较强劲。不过《神武》升级较快，新手区域很快度过，建议直接冲级。

本阶段推荐宠物：

异蛇：

| | |
|---|---|
| 攻击资质：1400 | 防御资质：900 |
| 体力资质：1000 | 速度资质：1200 |

技能：夜战、火系弱点、必杀（推荐技能）、毒、高级反震（推荐技能）

## 25级：初出茅庐

本阶段也是较快的度过，可以抓一只霜狼来洗，自带高级追击，练级比较好用。PK的话比较脆皮，不推荐。

本阶段推荐宠物：

霜狼：

| | |
|---|---|
| 攻击资质：1350 | 防御资质：1150 |
| 体力资质：1350 | 速度资质：1400 |

技能：偷袭、连击、驱鬼、夜战（推荐技能）、高级追击（推荐技能）

## 35级：小试身手

本阶段强烈推荐猫女，可以携带到65级更换。

本阶段推荐宠物：

猫女：

| | |
|---|---|
| 攻击资质：1380 | 防御资质：1200 |
| 体力资质：1350 | 速度资质：1350 |

技能：夜战、高级连击（推荐技能）、感知、幸运

特殊点评：猫女是65级前的主力宠物，无论练级、PK均为上上之选。应当注意的是，猫女的核心技能是高级连击，如果没有高级连击的，资质再高都无需考虑。

打书推荐：基本是成品宠物，有需要打书的话加一本低级强力顶掉幸运就可以。

金鹰：

| | |
|---|---|
| 法术资质：1300 | 防御资质：1300 |
| 体力资质：1300 | 速度资质：1300 |

技能：飞行、驱鬼、雷动九天（推荐技能）、永恒

## 45级：初入江湖

本阶段可以不换宠物直接跳过，不过有一个亮点宠物——龙须豹，用于PK或者备用宠物是不错的选择。如果是时间较多的玩家，强烈推荐狐精，洗成变异6技能再打书。法系宠物可以选择龟丞相，各方面资质较金鹰好很多。

本阶段推荐宠物：

龙须豹：

| | |
|---|---|
| 攻击资质：1390 | 防御资质：1350 |
| 体力资质：1250 | 速度资质：1400 |

技能：敏捷（推荐技能）、冲击（推荐技能）、高级必杀（推荐技能）、驱鬼

龟丞相：

| | |
|---|---|
| 法术资质：1440 | 防御资质：1350 |
| 体力资质：1350 | 速度资质：1200 |

技能：高级水吸、水漫金山（推荐技能）、高级防御、水攻

特殊点评：龟丞相必须保留水漫金山、其他三个技能打成灵性、法术爆击、法术连击伤害才比较可观，所以需要一定的投入。

特殊介绍：

狐精：

特殊点评：狐精必须洗成变异宠物才较有培养价值，带6个技能格，资质和技能就不多介绍。打书推荐之一：高级必杀、高级追击、高级隐身、高级强力、高级偷袭、高级吸血。

## 55级：风生水起

本阶段宠物中，牛头和马面、幽魂有培养价值，满技能攻击资质超过1350的僵尸可取代霜狼作为练级宠物。

本阶段推荐宠物：

马面：

| | |
|---|---|
| 攻击资质：1350 | 防御资质：1400 |
| 体力资质：1200 | 速度资质：1350 |

技能：高级鬼魂术、夜战（推荐技能）、驱鬼、高级必杀（推荐技能）

牛头：

| | |
|---|---|
| 攻击资质：1440 | 防御资质：1300 |
| 体力资质：1200 | 速度资质：1350 |

技能：高级鬼魂术、夜战（推荐技能）、驱鬼、高级连击（推荐技能）

幽魂：

| | |
|---|---|
| 攻击资质：1500 | 防御资质：1200 |
| 体力资质：1200 | 速度资质：1200 |

技能：鬼魂术、夜战（推荐技能）、雷系弱点、恐怖

特殊点评：幽魂需要打书才可用。

僵尸：

| | |
|---|---|
| 攻击资质：1400 | 防御资质：1300 |
| 体力资质：1250 | 速度资质：1200 |

技能：鬼魂术、夜战（推荐技能）、高级追击（推荐技能）、吸血

看了上面1到60级平民宠物的推荐，相信你已经对60级以前值得入手的宠物有了初步了解。此次推荐的宠物以练级为标准，其实《神武》中宠物各有特点，不同用途选择不同宠物，才能全力发挥宠物的真正实力！





# 完美世界《梦幻诛仙2》十大门派两大阵营缔造全新世界

《梦幻诛仙2》将于5月18日正式崛起公测。该款游戏是由完美世界2012年推出的首款2D回合大作。其不仅汇聚了09年推出的《梦幻诛仙》原班研发人马，而且还联合完美世界多国引擎技术攻关组共同合作开发。《梦幻诛仙2》以中国当代作家萧鼎所著"诛仙"故事为蓝本，续写600年后诛仙世界格局逆转，十大门派逐鹿天下，人间界与修罗界两大阵营对立，以及第四代弟子间的恩怨情仇。

## 600年后格局逆转十大门派逐鹿天下

在诛仙世界的600年后，世界格局逆转。经过多年正邪之战以及巨龙奇袭，中原大陆早已满目疮痍，天地灵气外泄，各大修道门派急需寻找一片新的洞天福地。"修罗之门"就在此时出现在巨龙撞击大地后河阳南面陆地陷落处，不仅如此，整个南部陆地都陷入一片汪洋之中。就在此时，鬼先生发现了神秘的修罗力量，并通过四灵血阵将其引入人间。在他的帮助下，身为修罗后裔的苍羽阁、灵音殿、魔罗宫和血魂军通过修罗之门降临人间，妄图统治世界。但这一切对于中原的其它门派来说无疑是一场浩劫。一时间，修罗界与人间界剑拔弩张，战争阴影再次笼罩中原大地，形势危在旦夕，正邪大战一触即发。

## 身负修罗血脉——灵音殿崛起

灵音殿祖辈曾经想要拜入人间界门派之中，但却先后被以拥有"魔心"为由遭到拒绝，最终孤注一掷创下灵音殿。机缘巧合下，所收的门徒皆有"魔心"。原来，这一支神秘门派还负有另一种使命——修罗血脉。为一洗前辱，灵音殿誓与拒绝它的所有门派势不两立！

灵音殿弟子皆手持乐器，精通音律，以"宫、商、角、徵、羽"五音作为攻击敌人，保护己方的方式。灵音殿弟子以多样的法术攻击为主，但也能够替友方承担伤害，救人于危难之间。

## 意图入主人间——苍羽阁严阵以待

天帝宝库更北的寒冷荒漠有这样一群人，他们身手矫健不畏寒冷，他们就是苍羽阁弟子。多年以前鬼王和鬼先生秘密打开的"修罗之门"，虽然早已被封印在黑暗的深渊，但苍羽阁一直锲而不舍的找寻着这扇大门，意图穿过此门来到人间界光耀部族。

苍羽阁族人擅长使用弓箭，能够使用多种物理攻击方式，拥有强大的物理攻击力。同时苍羽阁族人通过使用不同的箭矢可以给敌人增加不同的负面状态。

## 欲主宰苍生——魔罗宫傲世

魔罗宫是修罗界中一个非常隐秘的门派，极少有人知道它的具体位置。魔罗宫的掌门人"魔罗女煞"极善用毒，在修罗界的名号也很响亮，但是真正见过她本人的极少。曾传说魔罗女煞为了修炼极其阴毒的招数，曾到处搜罗孤女，并将她们通通杀死。

摩罗宫弟子手持招魂幡，擅长诡谲多变的蛊毒及奇门术法，可使敌方受到严重创伤的同时削弱其战斗力，轻易玩弄敌人于鼓掌之间。

## 逆天归来——血魂军全面反击

血魂军的统领，前世是修罗界中一名英勇的将士，在千年之前修罗界爆发的大战中战死。但因其强大的魔性和战意，使其战死后转化成为了亡魂，经过千年的修炼获得强大的战力。此后，他利用秘法，将数千万战争枉死者的灵魂进行魔化，变成为一个个不知疼痛的杀戮机器，形成了如今的血魂军。

血魂军凭借万化自如的行军阵势及强化之术，在战斗中不仅可独挡一面，还能提供战友强大的辅助及支持，乃是纵横沙场文武双全之人，是团队中不可或缺的重要角色。

## 结语

《梦幻诛仙2》阵营大战一触即发，激烈的战火正在这片全新的仙侠世界蔓延，无数无辜生灵等你救赎。赶快拿起命运的武器，加入这场旷世之战，新的格局由你改变！

## 关于《梦幻诛仙2》

《梦幻诛仙2》基于国际团队全新开发的EPARCH HD引擎，支持技能破坏物理效果、光谱成像技术以及微重力飞行等真实模拟物理效果，完成2D回合变革性的游戏体验。《梦幻诛仙2》首次提出具有跨时代意义的"一端两游"平行空间的革新性游戏概念，同一客户端支持两种游戏体验，将带领2D回合游戏进入一个崭新的时代。P


神秘幽静的圣兽岛


雄伟壮观的苍羽阁


超凡脱俗的人间仙境


深邃迷离的修罗道

# 网易游戏《倩女幽魂》家园系统之带你打造世外桃源




《倩女幽魂》官网于3月15日的维护公告清楚地告诉玩家：新系统“幽梦家园”将在测试区开放。3月22日，更有多家媒体率先领略了“幽梦家园”的风采。许多玩家对该系统还并不熟悉，下面让笔者带你去详细了解这个“幽梦家园”是如何带领玩家打造专属于自己的世外桃源。

## 一、获得家园

隐居在杨家镇的计成是明代的造园大家，当你到达50级时就可以请他来为你设计一处宅院了。和计成对话，选择“使用银两购买家园”，便可以挑选任意一种格局的土地了。

家园一共有5种格局，不同格局的家园，其中建筑物的位置会有所差别，而家园格局对应的五行忌宜，会影响家具在家园中的效果。

选好了土地格局，你只需交纳一定的银两（也可以使用置地官文书），就可以从计成手中获得这块土地及上面宅院，成为它们的产权拥有者。获得家园后，你会收到相应的提示，说明你已经购宅成功，可以回家了。

## 二、进入家园

回家需走水路，在计成边的码头上有船工周行，摇橹多年，行舟最稳，请他送你回家即可。和周行对话，选择“我要回家”，便回到这一方属于你的绝无仅有的小天地。当获得家园时，在你的屏幕右上方的雷达地图边，会出现一个小房子的图标。点击小房子，可以打开随身的家园界面。点击左边的鞋子图标，也可以自动寻路回自己的家中。

## 三、管理家园

每座家园都分为庭院和房屋室内两张地图。你先进入的便是庭院地图。庭院中有房屋、仓库、苗圃和灵兽台，有王老管家，小厮长福，丫鬟鸦头这三个NPC。你刚进入家门，便可以看到王老管家殷勤的迎接着你。

在王老管家这里，你可以对家园进行管理。和王老管家对话，选择“查看我的家园属性”，即打开了家园属性界面，上面共分了4个标签页面。

在“总览”页面，你可以查看家园地图的类型，当前产权的拥有者和家园的使用者，家园及各个建筑模块的等级，还可以查看启用装饰物所带来的风水度、舒适度和豪华度以及它们所共同影响的家园气数，家园清洁度等。此外，还能看到邻居的名字。

在“装饰物”页面，你可以查看当前家园中摆放的功能性装饰物，并对它们进行“启用”、修理等操作。

在“灵兽台”页面，你可以查看当前家园中有那些灵兽在进行采补。

在家园动态页面，你可以查看家园当前的最新动态，比如哪些果实成熟了，谁又来家里偷了东西。

小厮长福负责将你从家门口传送到房屋的入口，而丫鬟鸦头则在房屋入口，等待着引领你进入室内。

## 四、建设家园

家园庭院中建筑物模块包括了房屋、仓库、苗圃和灵兽台，在不同格局的家园中，这些建筑物的相对位置有所差别。

家园中的每个建筑模块都可以升至15级，其中房屋的等级也代表了家园的等级。随着家园等级提升至一定的高度，建筑物也会越来越豪华。

当你想为家园升级时，可以在家中与管家对话，选择”进行家园建设”，在出现的界面上可以选择想要升级的建筑模块按钮。选中后，再点击升级按钮，只要满足升级条件（需要一定的资源与银两），那么对应的建筑就进入升级过程了。

## 五、装饰家园

家园装饰物是一类可以在家园中摆放的实体模型，分为以下几大类：

景观：放置于庭院内，为家园提供风水度、舒适度、豪华度的加成。

家具：放置于房屋室内（其中一部分可以同时放置在室外），为家园提供风水度、舒适度、豪华度的加成。

清供：放置于部分家具或景观之上，为家园提供风水度，舒适度，豪华度的加成。

传家宝：具有特殊属性词条的物品，如技能加成，抗性加成，命中躲避加成等，将通过祈愿的方式加成在家园主人的身上。

家神：家神是家园供奉的、护佑家园的神灵。家神是玩家每日进行祈愿的地方。

也许现实中的你空无一物，不过在《倩女幽魂》里，玩家可以任意挥洒自己的想象，打造独一无二的世外家园。P


我的新居


进入家园

# 汇众教育

# 访汇众教育优秀学子 成都蓉尚科技创始人邓永建

汇众教育
www.gamfe.com

从本期起，我们挑选一些具有代表性的毕业学员，分享他们学习工作的经历，以期对广大有志进入游戏动漫行业的爱好者一些启发。本期，我们将要为大家介绍的是已经自主创业的成都学子——成都蓉尚科技创始人邓永建。

2012年3月13日，我们来到成都蓉尚科技公司，采访这里的负责人——汇众教育成都毕业学子邓永建先生。称呼先生，其实邓总也不过25岁。游戏行业，确实是年青人的天下。

邓永建入学前是在广告公司工作，个人觉得前途不是很好，想到了给自己找一个专业的技术学校，偶然的机遇了解到了游戏这个行业。经过系统、反复的对比后，在家人的大力支持下，他于2007年10月报读汇众教育成都（动漫游戏）校区。经过在校专业系统学习后，2008年10月毕业，随即进入天府软件园一家游戏公司参加工作。在工作一年多后，鉴于自己对行业已经熟悉，并且不甘于平凡的他想到了创业。

于是2010年和自己曾一起工作过的同事开始了艰辛而充满乐趣的创业之旅。邓永建回顾起创业初期的艰辛，到公司的逐步稳定发展，感慨整个过程最大的收获就是自我实现。当你能够把自己的全部身心投入到自己的梦想之中，和团队们的一起努力，那些被旁人所质疑的梦想一天天变为现实的时候，那种满足感，是沉甸甸的。

为回报母校的培养，邓总及蓉尚科技始终坚持把员工的一半职位让给母校校友，目前，公司将近半数的员工，均由汇众教育成都校区学子组成。

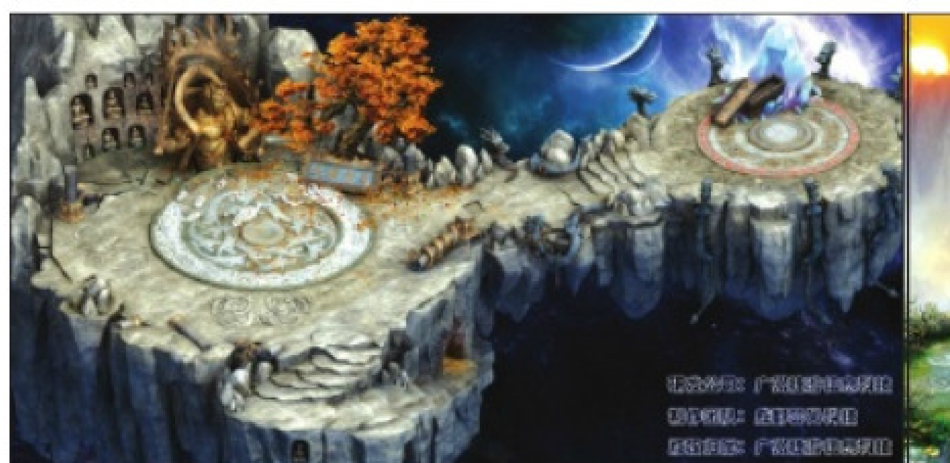
公司成立于2010年11月，是专做游戏场景美术的外包型服务公司。拥有高水准的游戏美术团队，丰富的游戏项目管理经验，为客户提供最优质的美工服务，创造最大价值。公司成立至今，先后与国内众多游戏开发商建立了长期互信的合作关系。每一个项目的制作，他们都要求精益求精，以满足客户需要为首要任务，努力提升游戏外包项目服务能力。他们也希望广大游戏动漫企业如有美术场景外包需求，可以联系蓉尚，百度一下即可。

**学院网址：cda.gamfe.com**



邓永建

公司项目制作展示（一）



公司项目制作展示（二）



公司项目制作展示（三）



公司项目制作展示（四）

# 汇众教育 技能+学历 双证在手 就业无忧




高校扩招是大学生就业难的主要原因，特别是一些传统行业人员相对饱和，可供给的岗位更少，而这些行业恰恰又是高校扩招的重点方向，从而导致就业问题更为严重。但是在招聘会现场游戏动漫企业开出的优厚条件就足以吸引所有求职者的目光，优越的工作环境。跟传统教育相比较，以实用为主的社会培训更能紧扣市场需求，培养出企业需要的人才。

## 学校介绍

汇众教育（GAMFE）成立于2004年6月，多年来专注于中国数字娱乐领域职业教育、学历教育及课程研发，是国内领先的数字娱乐人才职业教育机构。在国家相关主管部委及各省市主管部门的大力支持下，汇众教育集团已发展成在职员工近千人的数字娱乐职业教育领军品牌，培养学生3万多名，遍及全国70%以上的动漫游戏企业，并成为企业的技术骨干。中国海洋大学汇众教育中心是汇众教育联合中国海洋大学继续教育学院联合推出“学历教育与职业培训相结合，人才培养和就业安置相衔接”的办学模式，依托海大继续教育学院的高等学历教育和汇众教育8年来动漫游戏人才培养经验，共同打造动漫游戏人才培养的特色专业。为国家和山东省动漫游戏产业的发展培养紧缺型专业技术人才，掌握最前沿的动漫游戏设计与开发技术，为学生高薪就业保障提供双重保障。

## 培养模式

针对现在游戏动漫人才缺口大、工资待遇高，中国海洋大学与青岛汇众教育强强联手创办“游戏动漫技能加学历班”，培养具有实用专业技能高素质技能人才。

海大汇众教育中心，全程教学在中国海洋大学浮山校区，所有学员共享校区全部资源，凡报名学员，学在海大、吃在海大、住在海大。

学员入学签订《就业推荐协议》，毕业学校负责推荐工作，上大学，收获学历的同时，还能收获高薪技能工作。

## 办学特色

1.强强联手打造“复合型”人才培养模式

海大与汇众教育创新性的采用“学历+专业技能”的培养模式，以学历教育为基础，走高等学历教育与职业技能并重的路子，办出我校成人高等教育的特色，为企业输送针对性强的实用性人才。

学生在学习所选的大学本专科学历的同时主修汇众教育自主研发的针对动漫、游戏方向的专业课程。学生毕业后可获得中国海洋大学高等成人教育本专科毕业文凭和国家职业技能中级证书。

2.完善就业保障体系

入学前——学生一入学与学校签订《就业推荐协议》，毕业后由学校推荐就业。

学习中——学院数字渲染工作室与北京汇众鼎视数字传媒科技有限公司合作定期进行商业项目实战练习，对学生就业后的工作环境、工作角色、工作流程进行模拟。同时也给家庭困难的学生提供勤工俭学的机会。

为了拓展就业渠道，保障学员的就业畅通，汇众教育与全国300多家企业建立了合作关系并签订了长期用人协议，为学生开拓了良好的就业市场。特别是青岛在市、区领导的大力扶持下，于2009年建成的青岛国际游戏动漫产业园已经使青岛的动漫游戏行业驶入发展快车道。目前园区企业已突破80余家，成为青岛动漫游戏方向学生就业的主平台。

3.海外留学

学校与英国考文垂大学合作开设游戏和数字技术课程硕士学位研修班。学生可到英国规模最大的科技园—考文垂市去感受具有现代化规模的考文垂大学的学习氛围，学习国际一流的（游戏与数字技术）课程。

**详情登陆：**

**http://qdh.gamfe.com/xqjj.html技能加学历班**

**http://qd.gamfe.com/技能班**



## 头牌新闻

### 全新一代《倩女幽魂》概念发布 研发内幕首次曝光

■本刊记者 Suki

在3月22日举行的2012《倩女幽魂》媒体品鉴会上，人气新游《倩女幽魂》官方正式向外界宣布，为了让玩家能在游戏首次公测中得到唯美逼真的视听感受、酷爽酣畅的战斗、丰富而充满挑战的玩法以及放松畅快的社交体验，《倩女幽魂》已经蓄势待发。

品鉴会现场还出现了一位神秘嘉宾，她就是《倩女幽魂》代言人刘亦菲。刘亦菲表示：“如果说内测时候的《倩女幽魂》，是一位含苞待放的少女，那全新的《倩女幽魂》就好比一位娇艳欲滴的美人。”



产品总监胡志鹏向与会嘉宾讲解全新一代《倩女幽魂》

## 晶合新作

### 《云之遥——兰茵篇》6月15日上市

《轩辕剑五外传云之遥》简体版完结资料片《兰茵篇》将在暑期与玩家见面。游戏包含《五丈原暮云篇》《五丈原朝云篇》和《兰茵篇》在内的《云之遥外传》三部，也是“云之遥”系列的最终篇章。游戏在剧情、场景、角色以及招式方面有全新表现。



### 《诛仙2》时光盛典发布虚拟代言人

3月29日，《诛仙2》时光盛典（暨2011年度完美世界媒体·合作伙伴答谢会）在马来西亚成功举行。完美世界高级副总裁竺琦在会上宣布《诛仙2》虚拟代言人“诛小仙”诞生。《诛仙2》注重玩家的个性，希望每一位玩家通过描绘专属的“诛小仙”拥有专属的代言人，张扬自我个性。“诛小仙”的诞生是《诛仙2》打造网游品牌潮流文化的开端。


完美世界高级副总裁竺琦为诛小仙点睛

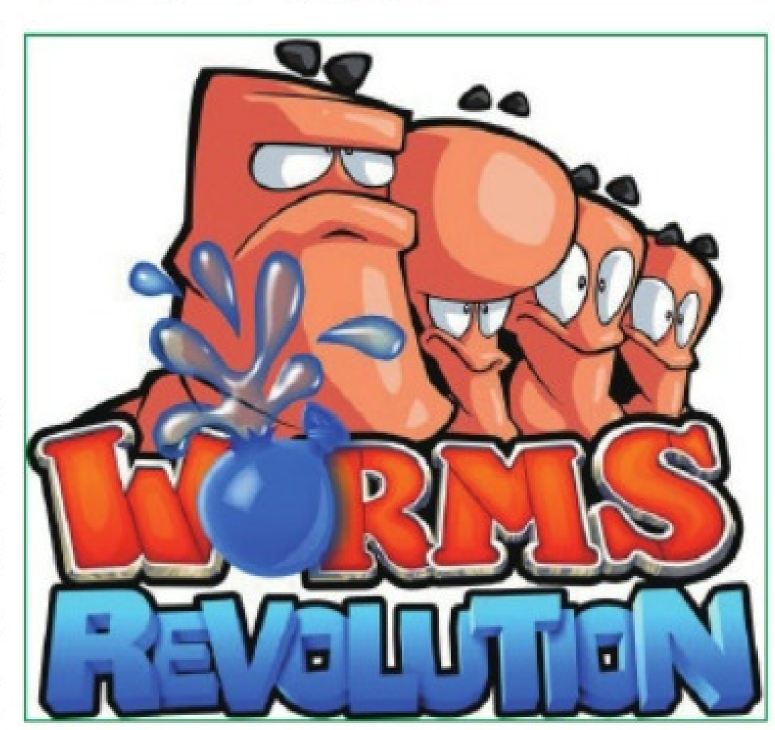
### 《泰坦尼克号——未解之谜》公布

由PlayWay制作的解谜游戏《泰坦尼克号——未解之谜》（Titanic: Unsolved Mystery）与2012年第二季度登陆PC。本作是一款互动视频式游戏，将玩家带回泰坦尼克号沉没那一年，探索这艘著名的游船以及搜寻隐藏物品。玩家可以在现代和过去之间切换，帮助游戏人物解开泰坦尼克号的秘密。




### 《百战天虫——革命》今秋发布

Team 17工作室的知名游戏系列《百战天虫》宣布将推出新作。新作名为《百战天虫：革命》（Worms Revolution），将于2012年秋天登录PC及各主机平台。本作将采用全新游戏引擎，粉丝们喜爱的“超级绵羊”和“神圣手雷”将会回归。



## 《帝国时代Online》登陆Steam

多人RTS游戏《帝国时代Online》免费登陆Steam。游戏允许玩家们使用埃及、希腊、波斯和凯尔特部族进行对战。胜利后，首都即可扩张，还可解锁军队、单位以待日后战斗时使用。另外，玩家还可花钱解锁种族和游戏模式及购买经验值加成。目前所有种族包均以半价在Steam上销售。




# 晶合热点

## 全新17Vee游戏厅带来游戏新玩法




国内互联网内容平台17Vee.com经过全新改版之后，不仅分类更加清晰，内容更加丰富，还推出了全新17Vee游戏厅，可为玩家带来更多游戏选择。“17Vee游戏厅”是“17Vee”为广大游戏爱好者量身定制的网络游戏厅，不仅拥有单机游戏、网络游戏、休闲游戏、安卓游戏及iOS游戏等多款游戏，为玩家提供更多游戏选择。17Vee游戏厅还拥有多项国际专利的体感转化技术，可以将随身的手机作为“游戏棒”控制PC进行体感游戏，让玩家不仅能够轻松享受游戏的双重玩法，还能随时随地进行游戏。

## 韩服《魔兽世界》合服

3月30日，暴雪韩国分公司通过韩服《魔兽世界》官网宣布到4月5日为止关停10个服务器。被关停服务器中的玩家可免费移动到暴雪指定的服务器中。韩服《魔兽世界》在韩国网吧热门游戏排行中排名不高，市场占有率与《TERA》相近。




## 久游澄清“暴力门”事件

3月30日，久游官方发出正式公告，称“暴力门”事件纯属造谣，并在公告中表示将会继续追查此事，希望知情者能够提供相关线索。但关于此事件的具体情况以及之前网上的图片视频官方还没有给出详细解释。

## ROVIO收购Futuremark游戏开发工作室

3月27日，《愤怒的小鸟》开发商ROVIO宣布收购3DMark开发商Futuremark旗下的游戏开发工作室。此工作室曾发行过《势不可挡的格尔格》《破碎的地平线》和《大胃王》三款游戏。Futuremark的CEO，Jukka Makinen表示Futuremark未来将继续致力于为游戏玩家研发PC性能测试软件。




## 英国游戏连锁实体零售店GAME摆脱破产危机




4月2日，普华永道（PwC）证实由私人投资公司OpCapita作为投资顾问的Baker投资公司收购了英国老牌游戏连锁商店GAME在英国的所有资产，包括在GAME被监管期间仍然营业的333个UK GAME和Gamestarion商店。此宗收购使GAME在英国摆脱了自3月26日以来被监管的状态。

## EA关闭数款游戏的服务器

美国EA公司宣布于4月13日关闭数款需要联网通行证的游戏的联网服务器，包括为购买二手游戏提供服务的在线通道系统。EA方面对此作出的解释是这些游戏的在线功能极少被使用。EA希望工程师和IT人员专注于更多其他用户。

晶合快评

# 强迫症症状报告

■晶合实验室 bluesky

《真三国无双6——猛将传》上市了，“割草”粉丝们再次倾巢而出。排在第一位的自然是“割草”的快感。不过享受此“快感”的同时，还有很多人在各种游戏中被各种“强迫症”折磨得死去活来却又乐在其中……

**强迫症之一：**所有敌将必须全部灭杀！

准确说，这一“症”应该来源于各类战棋游戏，特别是“机战”系列。由于很大一部分关卡的过关目标都是“消灭所有敌机”什么的。于是乎，玩家们玩着玩着就默认所有游戏都是得全灭敌方才可过关，最后发展为看见还剩一个敌将就很不爽，哪怕是在地图对角也要千里迢迢跑过去砍杀之。个别重度患者甚至连小兵都不放过，而且还要在小兵身上玩N连击……弄得围观群众都不忍目睹了……虽然咱也喜欢“清场流”，不过咱还是更愿意先通关，拿到高级装备之后再回头轻松挑战这类“战绩”嘛。唉，那个谁，谁让你刚装上游戏就玩“究极”难度的，看，被小兵秒杀了吧？其实你想玩连击数的话也不错，反正你这人物属性在这难度下估计就只能打坏那些罐子……

**强迫症之二：**各种极限通关！

此症患者无数，以RPG游戏极限玩家为主。在下见此症患者始于多年前之《最终幻想Ⅷ》。由于此游戏中怪物等级及挑战难度与登场队伍中所有角色的平均等级有关，并且杀掉Boss不会获得经验，于是让“不升级通关”成为现实。最终，还是有不少人达成此目标，但游戏中见怪物就变卡牌、见卡牌游戏就玩（获取最终武器）……充分利用的游戏的所有规则，让看客们看得拜服于地（陆行鸟游戏这个“合法的作弊器”就不说了）。玩游戏玩到这个地步，整个游戏被他研究得如此透彻，说他是精英玩家确不为过。不过只是这一个游戏也没什么，问题在于某些人每款游戏都想以这么非常极限的方式来玩……这就真的让人无语了。游戏本来是让人放松的，可这样玩到底是人玩游戏还是游戏玩人呢？玩多了睡眠不足眼圈会发黑，无责任推理：据说《魔兽世界》最新资料片中熊猫人就是这么来的……



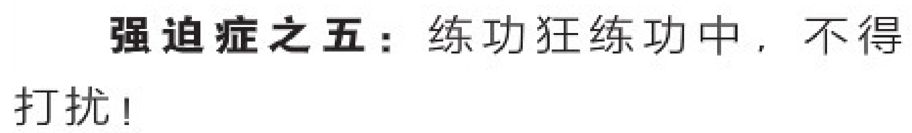
爱好看天、喜欢望远的bluesky

**强迫症之三：**不改个面目全非我就不玩！

不知有多少玩家记得《家园》这款游戏。此游戏当初的亮点之一即是所有剧情均发生在浩瀚的宇宙中，在当时可是让众玩家们顿觉耳目一新。不过有人觉得很无趣，你这不还是打打杀杀么，不就是在宇宙么，不就是什么激光炮什么的么……等等，宇宙、战争、激光炮，咱们找找拥有相同元素的动漫，有了，Gundam！于是，“Homworld之Gundam Mod”诞生了。然后，再制作机体建模、导入游戏、发布，玩家们下载，上手，接着就是各种称赞表扬。有的游戏下载站甚至直接就把这Mod当作一款新游戏提供下载了……你不信这样的Mod会有人觉得比游戏的本体好玩？你不相信有人会忘掉那只是个Mod？看来你是忘了CS（反恐精英）了吧？其实制作游戏Mod是很不错的想法，没看见“膝盖中箭”患者如此之多么？不过做得让人把游戏本体都忘掉，就显得有些过头了。当然，这从另一方面说也许是因为游戏本身并不合玩家的口味，因此玩家们才会借鉴著名的动漫资料对游戏进行重新制作。

**强迫症之四：**所有东西都是我的！

嗯，此症患者依然以RPG类游戏的玩家为主。自《金庸群侠传》《仙剑奇侠传》问世以来，每逢一作RPG上市，总有人自游戏启动之时起就以翻箱倒柜为主业，发展游戏剧情为副业。症状稍重的病人表现为游戏中看见房屋即不由自主地进去，然后无视房屋主人把整个屋子翻个底朝天；危重病人则表现为无视游戏与现实，出门在外看见有屋子房门大开即想进入据所有物件为己有，后果就可想而知。至于只在游戏中出现的重症患者，请参考《暗黑破坏神Ⅱ》中的瓶瓶罐罐棺材盒子箱子木乃伊柜子……有谁统计过有多少吗？不用统计了，重症患者会把整个地图中所有上述玩意儿都搜刮一遍，还会把小怪爆出来的所有玩意儿（包括垃圾物品）全数收进包裹，再到NPC处换成金币……嗯，玩家还是得分清现实与虚拟。游戏中合法的事情，现实中就不是那么回事了。游戏里砍老虎怪抓狐狸精很爽是吧，现实里连妖怪都不会有的，醒醒～



**强迫症之五：**练功狂练功中，不得打扰！

此症网游单机界均有患者，症状表现为以角色等级为最优先考虑，部分患者可无视游戏中玩家间正常的交流，整日以打怪升级练技能度日；重者会以现实中的钱币换取游戏中的等级；更有危重病人不惜以外挂等非法手段获取等级的提升（单机游戏有“合法”修改器），然后在等级上蔑视全服，最终于游戏中横行无忌，于现实中……还是以前那样。游戏只是游戏而已，小玩怡情，多玩伤身，疯玩……想被电击？反正练来的功又不属于你现实中的身体，多与人交流、沟通还有放松心情才是游戏的本意，玩得挂掉就得不偿失了。再说锻炼身体还是得出门去，宅在家可不会让你胳膊变粗，肺活量增加～

综上所述，强迫症实乃折腾自己的病症，如有上述症状之玩家，望自查为先，玩乐为次；怡情放松为主，打打杀杀为副。如若正在阅读此文的你出现上述所有症状，则证明你是：完美主义强迫症患者。欲治疗此症请自行乘坐UFO至纳美克星寻求解决方案。P

**漫画作者：suns**

# 只要钱途光明

## ——“《神仙道》抄袭事件”引发的思考

■广东 Pantheist




说起《仙剑奇侠传》，很多玩家都会想起从前那些时光。“那时的天还很蓝，天空下有许许多多的社区，社区里有一排排的楼房，一些楼房里冒出了电脑室，那是我们儿时的乐园。和蔼可亲的老板怀着‘计算机用娃娃抓起’的心态，为我们配备了高性能的电脑，装上了《仙剑奇侠传》这样的国产精品。我们省吃俭用把攒下来的钱投入到了接触新鲜事物的机遇中，多少次，放学以后径直奔向了居民楼；多少次，因为居民楼客满而奔向另一个居民楼；多少次，兜里没钱还傻傻站在别人身后，瞪圆了眼睛看着满屏的花花绿绿。直到哈喇子滴到脚趾头上，才如梦初醒，快速地向家中赶，脑海里、眼前，还残留着游戏的画面。”

在一个网吧还未诞生的年代，小规模的电脑室成了大人们的眼中钉，孩子们的梦幻殿堂。《仙剑奇侠传》，作为一款完整且精致的作品，被放在了每一台电脑的桌面上，最醒目的位置。为什么“仙剑”会被如此推崇，客观地说，一方面的确好玩，好像真的置身于游戏世界中；另一方面，RPG的存档机制让回头客的几率大大增加。也正是因为存档问题，电脑室里的争吵通常是以下三种情况：1、某人选择“旧的回忆”，发现自己的档不见了；2、某人惊奇地发现别人在玩自己的档；3、某人玩得正投入，电脑突发死机或是断电了。

当然，也有一些玩家，家里很早就配了电脑，于是能在家中惬意地体验“仙剑”，还可以安静欣赏音乐的“仙剑”（那时电脑室里的电脑，要不是没有音箱和耳机，要不就是嘈杂得要命）。笔者也依稀记得多年前在表姐家，表姐说，来来来，给你演示“求雨”，然后打开某个“旧的回忆”……很长一段时间，“仙剑”都是国内玩家口中的话题，甚至是最主要的游戏话题。

“仙剑”也陆续开发了若干个版本，虽依然算是国内单机游戏的翘楚，很多人却再也找不到最初那份感动了。是我们变了还是“仙剑”变了？也许是都变了，又或许都没变，哪怕相同的美酒相同的人，第一次品也总会是最美的。

### “仙剑”的Online梦

正是网络游戏风起云涌席卷了整个游戏市场之时，玩家们得知了《仙剑奇侠传Online》也正在研发中的消息。于是这款游戏常年排在了网络游戏玩家期待榜的首位，甚至连《魔兽世界》也难以动摇其地位。可不，“仙剑”从2000年起就说要Online，连续跳票跳得望眼欲穿的玩家近乎绝望之时，2008年末，它真的来了。可当玩家想进去体验的时候，运营商出招了，先买个CD-KEY吧！一群死忠硬着头皮首先挤进了游戏。江湖上更有传说，某“仙剑”迷在进游戏的第一天就花去了600余元。呜呼哀哉，一个“免费”增值游戏非但不免费，增值还设计得这么可怕。结果，这款游戏运营最初阶段远没达到预计的效果，那服务器上零零星星的玩家让运营商很是烦恼，于是他们想出了第二招，买过CD-KEY的玩家可以再邀请5个

玩家，即兑换另外5个CD-KEY。这下可好，虽暂缓了一些人气上的压力，一些花钱的玩家已经开始不乐意了，同时游戏副本的乏味和外挂的泛滥也加速了玩家的离开。运营商继续出招，开始在网上大批量放送CD-KEY，这下好了，很多人都坐不住了，大骂不休……于是“仙剑Online”在很多玩家心里死掉了，哪怕后续的“仙剑Online2.0”来到了大家面前，依然改变不了不愠不火的态势，那家气人的运营商依旧靠着古董级的《劲舞团》在默默地大口吸金。

是哪儿出了问题呢？就算产品不是顶级，这大宇原厂的作品也不至如此呀！也许一开始就错了，一些厂商出于对产品的信心，或是急于赚得第一桶金，便提高了进入的门槛，缩小了玩家群体，别小看这区区几十元钱，它会挡住数以百万计的玩家，就算之后再亡羊补牢，也为时过晚，在网上的口碑坏了。其实玩家手上的钱多着呢，又何必急于一时呢？用免费策略把用户拉拢进来，然后给些甜头，用户增长便会如滚雪球一般。同时在设计方面，游戏初期不应大量设计收费项目，甚至是一些必须用金钱完成的任务，用户不是不想花钱，是还没到花钱的时候。简单地说，“时机未到，感情不深”。

那么有谁在这些方面做得很出色呢？让我们把目光投向《神仙道》。

这是一款地地道道的网页游戏，当今的话题页游。有些人说，它重燃了玩家对“仙剑”的热情。也有人说，它对“仙剑”是一种侮辱。它自己说，我是后“仙剑”时代的一朵奇葩。为什么这款网游要从头到脚地跟“仙剑”扯上关系呢？因为其中的剧情、人物、乃至音乐，都与“仙剑”极为相似，如山神庙酒剑仙学艺、除赤鬼王、灭万妖皇，等等，玩着玩着就会有一种错乱感，似是而非，似非而是。

问题来了，这货不是大宇生的！不是姚仙生的！至今不知道是谁生的！传说中的开发商叫光环众，是一家无人听闻的公司，在网上查不到任何的资料，同时也没有任何人站出来表态说自己是光环众的成员或是开发过《神仙道》。玩家就纳闷了，为啥要隐瞒呀，这不是好事情吗？用搜索引擎查查“神仙道”，因为众多网站联合运营，软文多得可以看瞎眼，好不容易看到篇采访，也是采访运营方。笔者也迷惑了，敢情真如网上流言，这游戏是日本人做的？宫本武藏是露出来的马脚？

然而，大众的关注度更多的被拉进了另一个漩涡。在久违的“仙剑Online”不给力之后，一款打娘胎里出来就嚷着“仙剑，仙剑”的页游，不是亲生却持续火爆，月收入5000万以上，大宇能忍吗？姚仙能忍吗？网上盛传一位网友与姚仙的聊天截图，其中姚仙表示要请大宇法务出面，

仙剑4和神仙道是什么关系_百度知道
zhidao.baidu.com/question/300873727.html 2011-8-1

《神仙道》 全新版仙剑OL -6dan.com:|网页游戏综合服务门户
www.6dan.com/a/news/ ... /67863.html 2011-9-7 - 百度快照

仙剑网页版 水墨风《神仙道》再现经典_网页游戏_新浪游戏_新浪网
games.sina.com.cn/w/n/ ... /1033521667.shtml 2011-8-12 - 百度快照

神仙道_仙剑奇侠传网页版_在线观看_播客视频_搜狐视频
my.tv.sohu.com/u/vw/9712012 2012-3-1 - 百度快照

神仙道，带你走进仙剑的世界-网页游戏|网页游戏平台-95k网页游戏
www.95k.com/view/game_way/id/4534 2012-2-24 - 百度快照

《神仙道》叫板仙剑 专访齐游网运营总监_热门游戏门户网站热游网...
www.reyoo.net/news/view.php?news_id=63853 ... 2012-2-26 - 百度快照

《神仙道》六大特色引领后仙剑时代--游戏滚动新闻--人民网
game.people.com.cn/h/2011/0906/c228790-78 ... 2011-9-6 - 百度快照

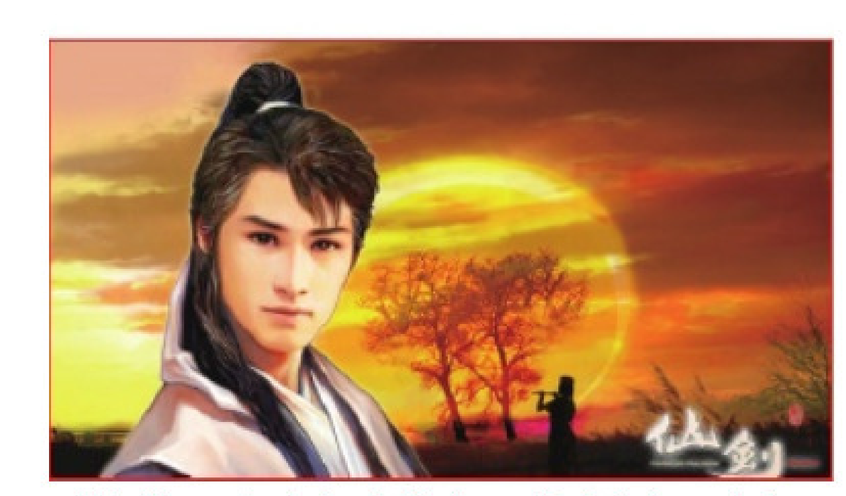
经典新出 要玩《神仙道》梦回仙剑_冰雪战歌网
www.523zg.com/webgames/xypc/ ... /45214.html 2011-8-15 - 百度快照

《神仙道》对比《仙剑奇侠传》三大点_新闻台_中国网络电视台
news.cntv.cn/20111130/110967.shtml 2011-11-30 - 百度快照

在百度上搜索“神仙道”，结果却看到与“仙剑”千丝万缕，说不清道不明的关系



《神仙道》的出现其实满足的是玩家的“仙剑OL梦”


“仙剑OL”自身决策失误让其失去了广大玩家的关注



网上流传的姚仙愤怒的吐槽





看到这张地图你有没有似曾相识的感觉？


《神仙道》中的“仙灵岛战役”



《神仙道》中的酒剑仙

并表示很难打赢官司，处处是法律空子。但公众视野里的现状却是，大宇法务并没有行动，《神仙道》依旧逍遥自得。为什么这样一种明显的抄袭行为却难以被告倒呢？

## 《神仙道》抄袭，管不管？

首先在利益方面，《神仙道》由于有上百家联运商，媒体会一边倒地选择默不作声，不理会姚仙那边的痛斥。因为这事儿一旦《神仙道》真输了，赔钱可不是一家的事情，并且财路也很可能就此断了。再就是大宇已经在维权上郁闷过一回了，另一款人气作品《大富翁》被盛大复制做成了网游——《盛大富翁》，大宇说我们在大陆注册过“大富翁”的商标了，你这是侵权，可最终却败诉了。官方给出的解释是：“大宇公司在中国大陆注册商标‘大富翁’，享有商标专用权。但是，如果他人正当使用‘大富翁’文字用以概括或说明游戏的对战目的、规则、特点和内容时，不应被认定为是商标侵权行为。”大宇认为这有地方保护的嫌疑（在上海开庭），却也没什么好的办法，游戏开发的侵权很难鉴定，谁让游戏是第九艺术呢？

也许大宇最好的办法，就是做出更好的作品，夺回部分市场。至于那些阿猫阿狗们，管也不是不管也不是，权衡利弊，也就暂且放放吧。谁让玩家还爆料，“仙剑4”某段CG的分镜与《最终幻想8》高度相似呢？大宇自己也不是“闭门造车”的嘛，当然分镜的雷同更多的是因为偷懒或成本问题，和《神仙道》赤裸裸的抄袭不可相提并论。不过姚仙还是在微博上回应了，“请看这个（一篇《神仙道》软文的地址），仙四动画很多、世上动画很多，就这么一个常见的镜头撞车也中枪？那么这长期大量自行使用‘仙剑’名字和图片来宣传的《《神仙道》》怎么未见媒体的正义之声？”

正义？让我们畅想一下，倘若真的要告下去，大宇能告什么？要求赔付，首先要证明自己的损失，可这却是最说不清的东西。若说是假借“仙剑”之名取得了额外的收益，那么是谁假借？现在甚至无法证明宣传视频是出自《神仙道》官方，软文出自《神仙道》官方，网络的隐蔽性此时发挥了威力，很多软文的作者一栏直接写成了“匿名”。再者说来，两者的相似度究竟有多高？《神仙道》究竟借“仙剑”之名多得了多少好处？也难下定论。毕竟前者说到底也就是款披着“仙剑”皮的策略网页游戏，和传统的RPG还是有较大差别。至于其中人名，剧情的抄袭，若大宇真只是纠结于此，《神仙道》改改便是，他们早就想到了退路，要不怎么有鬼阴山化作“烛阴山”，林天南的女儿变了“楚楚”。

所以即便侵权是不争的事实，大宇也很难通过法律手段彻底解决这个问题。也许在游戏行业，更多的还是需要开发者自律，毕竟当大量玩法雷同、内容相仿的作品同存于市场中，对谁都不是好事，玩家也会因为选择困难症而选择逃避。这可不是说笑，《神仙道》固然通过抄袭“仙剑”取得了大量的关注和丰厚的收益，可除了受侵害的大宇看不下去，却还有大量的从业者是眼馋不已的态度！据笔者了解，他们喊的口号更是直接，“我们就仿《神仙道》！”，相信假以时日，会有大批类似《神仙道》的作品现身市场……玩家很难继续追捧它们，甚至在试玩后会发现《神仙道》也不过如此，从此不再过问此类页游。这当然是最悲观的推论，但可以肯定的是，《神仙道》的玩法固然可以复制，可它的成功却是难以复制的。

让我们理一理《神仙道》成功的几个关键点，“仙剑”背景+水墨风格+古典音乐+横版RPG+简化战斗+自动寻路+小关卡，它糅合了一些移动平台游戏的特征到页游中，并建立了一套相对完整的体系，我们必须承认它的这种尝试是精心考量过的。至于华丽的升级，醒目的宝箱，可看可不看的对白，更是抓住了一些轻游戏的设计点。而在推广的时候，除了各大运营平台的软文、页面广告，甚至还嵌在了最火的DotA视频里。它确实成功了，可它也开辟了游戏抄袭的新篇章，抄人物、抄剧情。

那么其他厂商再抄它，它有应对之法吗？恐怕也没有，因为玩法和规则是不能注册的，至于内容，你《神仙道》都是抄的还不让我们抄吗？

在国际市场上，也有不少抄袭的例子，但主要集中在玩法上，被业内称作“创意小偷”。如Zynga的《Dream Heights》抄2011年最佳iPhone游戏《Tiny Tower》，雷同到了令人发指的地步：如游戏中同样有5种不同的建筑类型、每套



新浪科技 科技时代 > 互联网 > 正文

黄一孟谈神仙道成功：并非依赖VeryCD用户资源

http://www.sina.com.cn 2012年03月19日 09:50 福布斯中文网

黄一孟

成功其实并没有太多的秘诀，旁观者大多只能看到表面的光鲜，而注意不到背后的辛苦努力。努力和付出往往不能和成功画上等号，但却不会成为徒劳的浪费。所有这些都会成为宝贵的积累，当机会来临时，所有的付出都会有回报……

VeryCD创始人黄一孟在今年3月出现在福布斯“30位30岁以下创业者”榜单中。黄一孟有着顽强的创业基因，他曾经因为盗版问题而不得不让VeryCD痛苦转型，一年之间转身网页游戏即获得了业界好评。下文是黄一孟在知乎上的文章，他详细分享了为何转型网络游戏并如何在互联网取得成功的心得。

《神仙道》的联运策略极其厉害，VeryCD的成功转型，离不开对《神仙道》的代理运营



主页 > 新闻频道 > 游戏资讯 >

仙剑5续作？《神仙道》谱写经典武侠传奇

2011-09-30 11:29 来源：厂商 作者：糖心

91wan《神仙道》是一款横版回合制的仙侠题材页游。丰富的副本场景，斩妖除魔的过关体验，在煽情感人的剧情推进下，你将融入那唯美的仙侠世界，梦幻的场景风格，变化多端的绝招，丰富多样的特色系统，连上网络即可与众多修仙伙伴一同除魔卫道，修道成仙的梦想不再遥远，快开始你的《神仙道》之旅吧！

《仙剑奇侠传5》发售已久，玩家们也踊跃发表各种褒贬感想，使之成为近段时间最具话题性的游戏作品。日前，一款全新网页游戏进入了玩家视线，并迅速引起高度关注，熟悉的世界观、丰富创新的游戏系统、精妙细腻的画面风格、唯美中富含趣味性的剧情——这难道是传说中的《仙剑》续作吗？这款由光环众游戏公司研发制作的武侠RPG页游名为91wan《神仙道》，这是一款彻底颠覆传统RPG页游风格的史诗武侠大作！



在各游戏网站的《神仙道》宣传软文上，赫然打着“仙剑5续作？”这样的标题，而文章来源则署名“厂商”





参与运营的厂商各式各样，利益下难免众口禁言

公寓能容纳5个居民、VIP电梯扶手的功能、每个企业有3名员工并生产3个物品，甚至是游戏开始时的新手教程步骤设置。但Zynga很淡定，因为在版权问题上他们是老手，巴西社交游戏开发商Vostu就因其游戏与Zynga游戏过于相像而不得不赔钱给了后者。Zynga也时常应对一些其他厂商的专利侵权诉讼，却不曾有游戏因此下架。例如，社交游戏MyFarm的开发商SocialApps曾指控Zynga窃取了MyFarm的源代码并将它们用于自己的农场游戏《Farmville》中。美国游戏公司Agincourt Gaming同样起诉过Zynga侵权，要求Zynga关闭其《FarmVille》和《Mafia Wars》等知名游戏。抄袭还真说不清了，Zynga也曾致电一家小型社交游戏公司，并要求该公司更改游戏名。

## 什么样的抄袭算侵权？

随着游戏大规模轻量化，游戏间的相互抄袭更显得惹眼，因为重叠部分过多。这不同于上世纪90年代《毁灭战士》诞生后大批开发者纷纷制作射击游戏，又或是1997年《魔兽争霸》和《命令与征服》之后数以百计的即时战略游戏，这些都只能说是游戏大的分类上跟风。而《暗黑破坏神2》的ARPG相关设计被无数网络游戏公司复制，甚至连血量和魔法值的表现形式仅差之毫厘，也无法和现今的抄袭相提并论。

那么在开发中，关于游戏的内容和玩法，我们应该把握一个什么样的度呢？首先，内容是不应该照搬的，这也是最容易被抓侵权典型的。其他游戏或文学作品中出现的人名，剧情，尽量不要拿来即用，尤其是人名+剧情这种最愚蠢的板上钉钉的侵权，按照中国的著作权法规定，作品完成就自动有版权。如果真的想让玩家有一种记忆上的传承，应该主动提前与版权方联系，通过谈判来解决问题。在文字之外，就是图片了。这一块儿在游戏开发中通常问题更为严重，因为美术在绘画的时候都会找一系列的参考图，同时策划人员安排任务的时候也会给出一些自己搜罗的图片。问题是，在搜索引擎中是不会标注版权的，如果美术只是以某一张图为基础，在上面做修改，虽然能提高效率，却也很容易中侵权的招儿。所以业内的美术们还是老老实实从白纸开始吧。

从白纸开始是不是就不侵权了呢？这也难说，因为游戏中有一些细小的东西，如图标。《魔兽世界》里就有大量的图标，或表示技能，或表示装备，道具。那么让美术人员参考《魔兽世界》里狼牙的图标，画出新的来，往往得到的只是一个朝左一个朝右，怎么也脱离不了参考图的魔力。在图片设计与绘制的时候，需求和参考总是先入为主的，

所以更多的只能靠美术人员的经验与功力了。笔者也从事游戏开发的工作，曾遇到过这样一个笑话：在设计一个表示回血的图标时，美术使用了一个立体的，棱角处有坑洼的红色十字。测试告诉我们，这已经侵犯了红十字会的标识。我们左思右想，对呀，《魔兽世界》里回血好像是用的绿色十字，于是乎我们也把十字改成了绿色，本以为就了结这事了。哪知道测试继续发难，贴出一个饮料瓶的图片，上面画着一个绿色的十字，下方写着Green Cross，我们彻底傻眼了！为什么测试会如此较真呢？因为如果版权问题测试没有发现，倒霉的就是他们。不知道国内的公司是如何划分责任的，也许可以借鉴一下，毕竟创作团队在没日没夜埋头工作的时候，很难完全避免侵权的内容。而在项目开发过程中，也应该由专人整理一份版权文档，附上游戏中主要内容的截图和相关的设计参考图，以备不时之需。

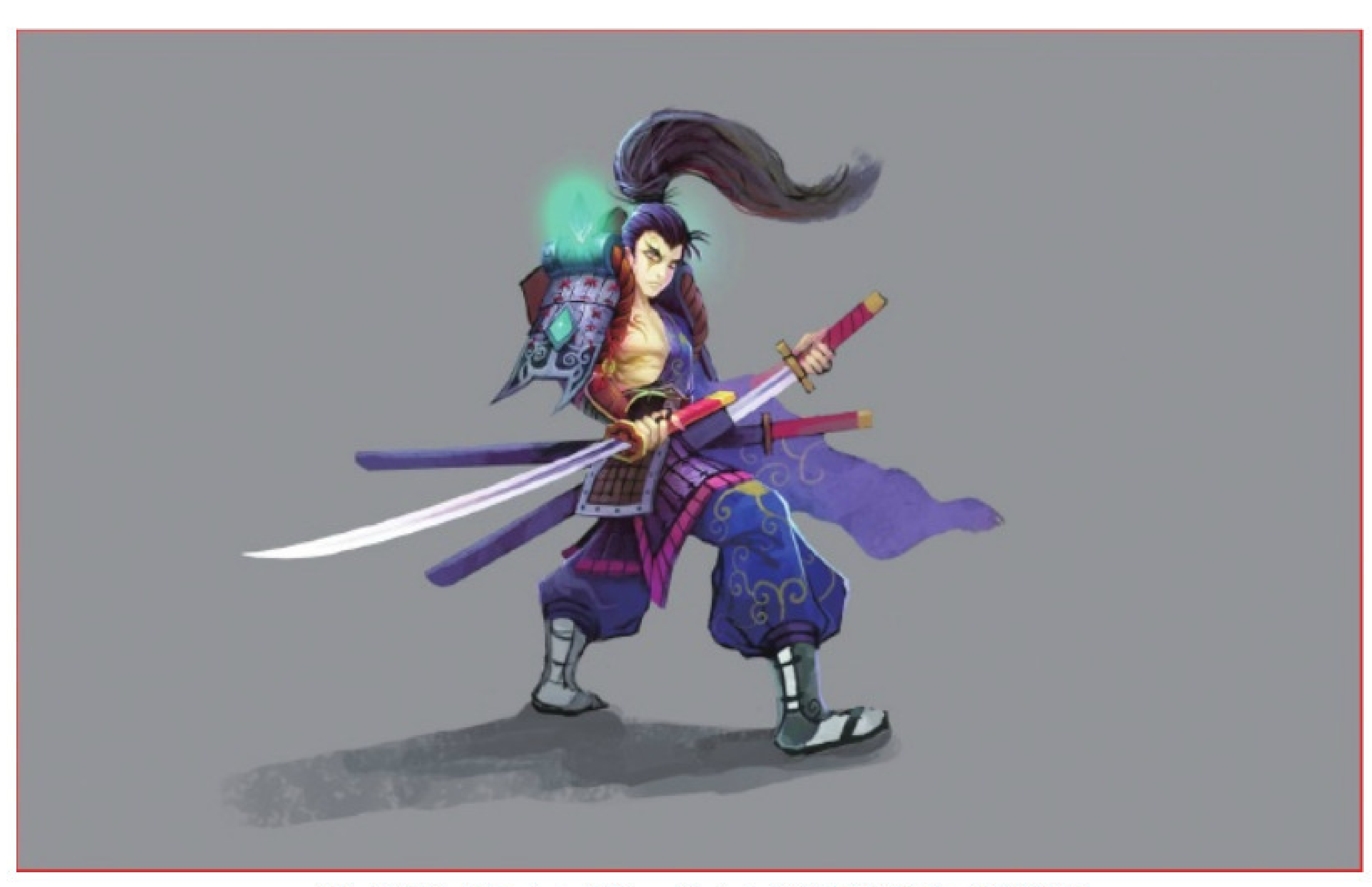
关于玩法，则是当前争议最大的部分了。游戏在设计之初就遵循A+B+C的原则，所以玩法相似是无法避免的，尤其是游戏发展已经过了这么多年，能独特得无法追溯源头的作品已经不存在了。而就行业趋势而言，同质化严重当然是不利于行业发展的，并且，游戏厂商的短视以及盲目复制浪费了从业者大量的精力，而长期的抄袭也会降低他们的创造力与创造欲望。究竟该遵循一条什么样的路呢？让我们从玩家的角度出发来思考这个问题。玩家并不在意A游戏中的某个玩法是否在刻意模仿B游戏，玩家关心的是A游戏的游戏体验是不是全新的，或者至少比B要好，他们最为不满的是“借鉴过多，新元素过少”。拿前段时间最火的SNS类页游来说，Zynga推出了《Farmville》，引来了大量的跟风作品，无论是游戏玩法，游戏风格，相似度都在90%以上。当玩家已经开始有些视觉疲劳和选择困难之时，Zynga自身又推出一个类似的《Cityville》，重新点燃了这片市场。为什么呢？因为在玩法相似的时候，内容上的创新同样可以彻底改变游戏给玩家的感觉，毕竟玩法只是内容的载体。从农场到城市，整个世界都变了，玩家却可以因相近的玩法而快速上手，这样的例子还有外星题材的SNS游戏，同样因为内容上的创新而获得了成功。

那么网页游戏想成功，除了避免内容抄袭，保持新元素的引入。还有哪些是值得注意的呢？我们不妨继续以《神仙道》为例，当一款页游已经带来了玩法上的新意，并获得了大众玩家的认可，其他厂商自然希望沾光，便提议“大规模”参考。这时可以引入其他的内容，比方说《水浒传》。任务“武松打虎”几颗星？“矮脚虎闹洞房”几颗星？什么？书中没说矮脚虎闹洞房？这就算二次创作了……话说《神仙道》当初也想往二次创作上靠，只是二次创作在法律上还是有争议的，尤其是对原始版权归属明确的内容，所以二次创作并不是抄袭者的避风港。

除了一些经典的名著以外，穿插一些成语故事也是不错的选择，毕竟页游玩家很多是儿童，寓教于乐的作法是获得社会普片认可的。如果希望找一个现代些的题材，建议还是如前文所说的去和版权所有者大大方方地谈判，其实作为作品的原创者，通常会很乐意作品以另一种形式呈现的。就如同热播电视剧《冰与火之歌》的原著作者乔治·R·R·马丁，当得知要把他的小说拍摄成电视剧，他兴奋地从一开始就参与了制作，难怪看完电视剧又反过来看书的剧迷们大呼，“电视剧和小说怎么能一致到这种程度！”这种高度重叠在他们眼中倒变成缺憾了。

## 玩家社区为页游注入新活力

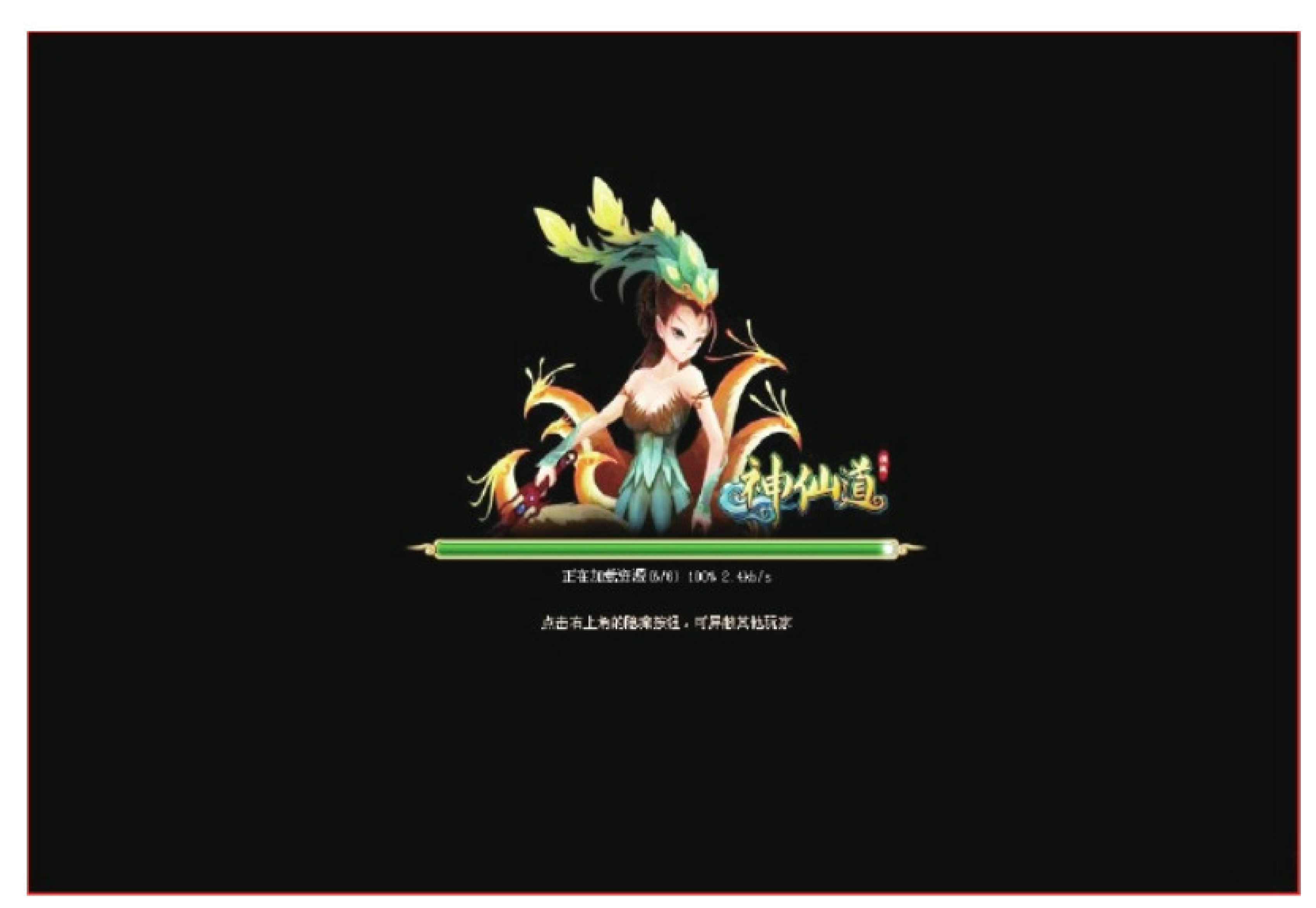
回到《神仙道》，其实它的玩法还有很多不足，玩家与玩家间互动的成分太



《神仙道》是日本人做的？这个人物造型让玩家众说纷纭




铺天盖地的网络广告宣传



游戏中是可以隐藏其他玩家的，这样单机得会更彻底

少，以至于很多人认为这是一个单机网页游戏。游戏设计方也在主界面上设计了一个"隐藏"按钮，如果玩家点击，那么屏幕中就只能看到自己的人物，单机得更彻底一些了。这样的设定会大大降低游戏的生命力，毕竟能留住玩家的只有玩家，单凭作品的品质，是很难维持其寿命的。这也正是当前游戏开发时普遍关注的一个问题。我们除了设计新的玩法，新的体验，是否也考虑过玩家之间新的渠道，新的社区。我们往往只重视一些内容上的创新和玩法的变更，却忽略了玩家社区的建设，或是照搬了一个现成的体系。有人可能会问，是不是只有SNS或者MMORPG存在玩家社区，其实不然，是否建立玩家互动环节，完全取决于开发者自身。《小强填字》很多人都在报刊杂志上玩过，如果把它作为一款合作型的页游呢？一个人猜字不如和朋友共同完成字谜难题，而好友找好友帮忙，这种病毒性的传播会很快地扩大游戏群体，从而形成一个社区。至于玩家社区的管理，则是另外一门学问了。有人可能会问这样一个游戏能赚钱吗？其实这是最不成问题的问题，有了社区，还怕没赚钱的通道吗？而填字游戏本身就完全可以设计一些隐性的广告，比方说"让杨教授成名的网游是？"——《魔兽世界》。

关于游戏社区，对于厂商来说是一个新兴的并且厉害的武器。玩家可以从属多少个社区？社区是否分免费与收费？社区应该建立怎样的层级制度，该赋予玩家怎样的权利，给予他们哪些工具，这都是要考虑的。然而厂商一方面希望玩家拥有权利，另一方面却担心社区失控，则需要安排专人来管理社区，并找出玩家中的"意见领袖"。我们都知道社区会大大增加游戏的寿命，可社区也可能快速毁掉一个游戏，因为社区提供给了玩家讨论游戏最原始最便捷的空间，游戏中好的内容、不好的内容，甚至一些Bug都会被无限放大。所以预先给玩家设计投诉通道，技术支持也是必要的。

为了游戏的生命力，除了社区以外，一定还有不定期的更新。一些游戏厂商因为赚得了第一桶金就坐享其成，甚至撤走开发团队，以为接下来能有稳定的收益，结果玩家时间稍微一长就大批量的离开，再怎么发"元宝"恐怕也很难回来了。忽视更新等于慢性自杀，不要说页游，就连《愤怒的小鸟》《涂鸦跳跃》这样红遍全球的作品，也保持着很高的更新率，为的是给玩家全新的体验并获得稳定的收益。他们十分重视更新，往往连图标一起换，内容上还贴合季节或是节日。从技术的角度来说，页游的更新理应更加频繁才是，较为合理的设定应该是每周一次。但目前看来国内厂商做得还很不够，他们只会骂玩家是蝗虫，可事实上，玩家缺乏不做蝗虫的理由。

反观《神仙道》，它固然通过一些策略稳固了玩家群体，但联运的市场还尚未成熟，一片欣欣向荣背后藏着多少隐患，恐怕是难以计数。一些社区网站，为了参与联运，给页游增加了入口，又把原本赚钱的大量广告位用作了游戏的宣传，到头来，反而亏损了。更有网站，与其他网站之间因为用户入口而产生激烈的斗争，这都会消耗本不必要的财力。我们多么想回到从前，一款优秀的作品只由一家来运营，不必再从繁杂的运营商中挑选，也不必再被搜索引擎中满屏的软文弄瞎了眼。可现在，也只能默默的接受。环境变了，玩家也只好跟着变了。

为什么我的眼中常含泪水？是因为我对曾经的推广模式爱得深沉。如今一个游戏有了大量的运营商，他们兼任宣传媒体，这里面虽有优胜劣汰的意味，却私底下个个心怀鬼胎。也许页游一开始就不应该授权大量的网站联运，以宣传攻势压倒一方，而应该精心挑选少数几家网站，甚至只选择一家门户网站，至于最终的规模，也应该控制在10家以内为妙。当然这只是一些个人的观点，有人一定会跳出来说，"其实你不懂我的心"。P



不仅有网络宣传，传统宣传手段同样不少

上天入地的次世代尖兵

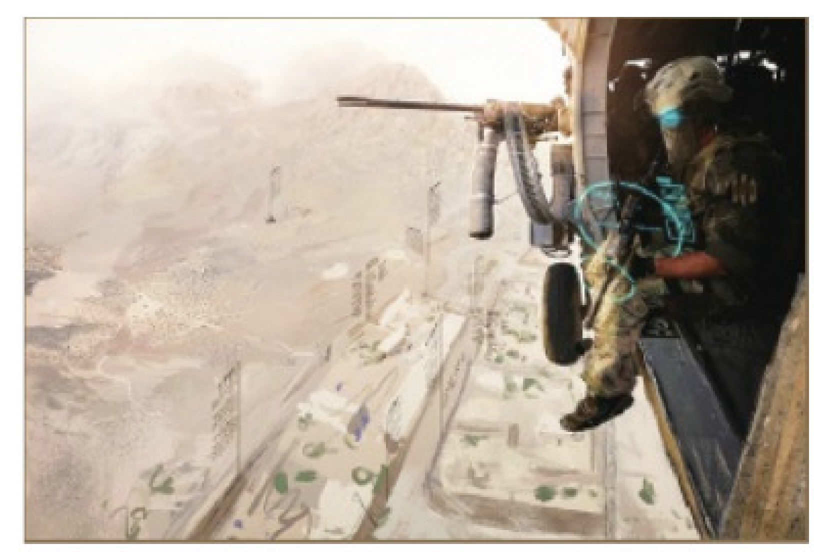
# 幽灵行动——未来战士
# Ghost Recon: Future Soldier

■江苏 老黑



改枪模式将会是枪迷玩家们的最爱


除了少数的纯潜入任务而言，大多数关卡中你可以使用三种打法——全攻、全潜入，抑或是二者兼备


幽灵部队准备部署


无人机让任何复杂地形下的敌人都无所遁形

Ubisoft为全世界的军事题材游戏玩家带来了一场狂欢盛宴——《幽灵行动——未来战士》（以下简称GRFS）。

## 枪械专家

本作新增卖点之一——枪械专家（Gunsmith）系统。我们知道现实中像“幽灵”这种级别的精英特种部队，不仅在作战装备上会根据战术需要进行特殊采购，即便是采用制式装备，也会根据战术功能进行特殊改造，而“枪械专家”就是为了这一目的存在的。尽管从《潜龙谍影4》开始，“改枪”的设计在射击题材游戏中非常常见，但其改造项目仅限于枪托、小握把、瞄具、战术挂件等项目。在Gunsmith界面中选择一支单兵武器作为改造对象，目标枪械将会瞬间拆分为枪管、导气装置、瞄具、护木、枪机、复进簧、击发机、枪托、机匣、提拔、火帽、

**制作：Ubisoft Paris**
**发行：Ubisoft**
**类型：射击**
**发售日期：2012年第二季度**
**期待度：★★★☆**

弹夹等不同的组成部分，其中的每一个都可以进行更换。

这些组件是以独立方式存在的，因此调整了其中的一项，就将会给整支枪械的战术性能带来微妙的影响。玩家需要根据自己战场定位和战术功能，组合出最适合自己的武器。就以扳机为例，扮演突击兵，任务类型是从巴西贫民窟中营救VIP，你需要将手中SMG类武器的扳机更换成“高灵敏度扳机”，让自己在突然遇敌的情况下能够做到快速反应——反映在玩家实际操作中的，就是手指刚刚按下LT键就会触发开火动作。在扮演伴随队友作战的精确射手的时候，则需要给自己的M14EBR步枪安装复位行程短的扳机，便于自己能够在首发不中的情况下更快地发动“连狙”。在狙击手为队友的夜间潜入提供支援的时候，光靠消音器、夜视镜和高倍率瞄准镜还不足以出奇制胜，你需要带上高亚音速子弹，它们能够让你在没有命中目标的情况下，依然可以让对方对刚才的猎杀行动无从察觉。

本作收录有美俄双方已经使用或者将要列装的52种新型枪械，每种配有48种以上的改造零件，总共可以产生超过2000万种以上的组合方式，配合具有个性化的涂装，你将拥有全世界独一无二的个性化武器，去征战沙场。

## 基本战斗系统

在加入疾跑、横向闪移等动作之后，GRFS的“掩体射击”在节奏上比前作《尖峰战士》（GRAW）有很大提高。在火力全开的混战场面中，玩家将要体验速度更快，火爆程度更高的战斗，大量出现的平民（误杀其中的一两个并不会导致游戏结束，但是超过一定数量可不行）将会让场面变得更加混乱。在应该激烈的时候，GRFS毫不含糊，但本作的主题并不是一路“枪枪枪”到底，而是潜入。制作人Yann Suquet表示，前作GRAW的主题是“在有限空地支援的情况下，进行邻国（墨西哥）境内的特种作战”，而本作则是“孤立无援的特战小队凭借高科技装备，在远离美国本土的敌国腹地执行外科手术式精确打击”。为了突出这一主题，本作新加入了可以让幽灵队员遁于无形的光学迷彩，类似《细胞分裂——断罪》中出现的“标注/执行”系统的瞬杀（由玩家为队友指示目标和攻击优先次序，一声令下之后对其实施全灭，以及摸到敌兵身后所实施的体术攻击）。但仅凭这些新技能还无法让玩家在高威胁区域生存下来，知己知彼永远都是让自己立于不败之地的前提。

本作中的无人机不再是前作中笨重且只能居高临下观察（无法发现屋檐下和室内的敌人）的悬停式飞行器，而是变成了灵活的空地两用侦查机器人。在切换到“飞行员模式”（Pilot Mode）之后，你就可以像玩空战游戏那样，在三维场景中自由驾驶这个小家伙为你“开地图”，它所发现的所有活动物体，都会以不同颜色的高亮轮廓标注在你的全息侦察设备上——蓝色代表友军，绿色代表平民，黄色代表没有任何警觉的敌人，而红色则代表已经发现你的坏家伙。与前作类似的是，敌人在发现侦无人机之后依然会实施攻击，因此当你准备将UAV放在敌人身旁实施战场监控的时候，要随时担心这些脆弱的高科技设备会被击落。轻微的损坏可以在爬升离开战场之后自动修复，但一旦彻底损坏，整个幽灵小队就失去了自己的“眼睛。另一种新型的侦察设备是声纳手雷，这种“手雷”丢出去之后不会爆炸，它们通过向周围一定范围内发射的超声波来定位敌人的位置。





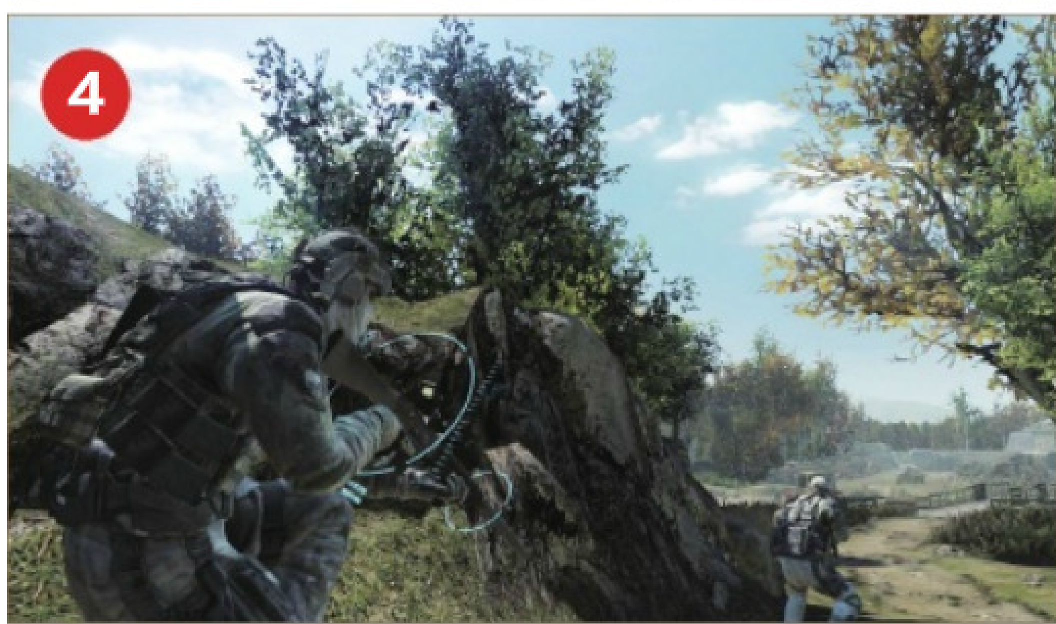
图1：敌人的火力强度并不比你差，正面死磕永远都是最不智的策略

图2：本作的掩体是可破坏的，窝在原地同敌人磨血将是一种自杀式的打法

图3：全息侦察设备，使得幽灵队员在这种浓烟滚滚的场合发现目标也很容易

图4：前往玻利维亚的村庄执行抓捕任务





百万军中窃上将首级

# 狙击精英V2

# Sniper Elite V2

■江苏 老黑

数年前，Namco曾经发行过一款名叫《狙击精英》的二战题材游戏，它并不是那种“扛着狙击枪冲锋陷阵”模式的无脑打枪游戏，而是让玩家用狙击手的思维去应对一切。你需要在战火纷飞的柏林废墟中渗透、发现、占点，在成功狙杀目标之后还要从容撤退。 在由505 Games代理发行的续作《狙击精英V2》（以下简称SEV2）中，受战略情报局（CIA前身）指派的美军士兵，继续在柏林同苏军争夺纳粹绝密军事技术。整个柏林战役中，以美国为首的盟军并没有直接参与，“乱入”这片战场的美军狙击手小队，将成为苏、德双方共同的敌人。

## 感受“弹头视角”

“子弹时间”在SEV2中并不等同于Max Payne式的慢镜浮空乱射，在你扣动狙击步枪的扳机之后，就会看到弹头从出膛至命中目标的全过程。击杀镜头（Kill Cam）在本作中要玩出更多的花样：如果子弹将会造成目标的骨折，那么敌人在与弹头“零距离”接触之前将会被一个X光模型所代替，让你在接下来看到子弹所携带的巨大动能究竟折断了他的哪一根骨头；像《拯救大兵瑞恩》中那位一面念经一面杀人的狙击手那样，将子弹经对方“同行”的瞄准镜送入了他的脑袋，你会从弹头的“主视角”看到爆头的全过程，包括射穿后在空中飞扬的半片头盖骨和红白相间的粘稠状物体……



潜入过程中当然少不了背后捅刀子的技能

制作组表示本作中将会有超过500种击杀特写镜头，它们的目的并不完全是为了“秀”，其弹道飞行轨迹将会作为玩家积累经验的重要参考，无论是抛物线还是风速对飞行轨迹的影响，都会在慢动作中被精准呈现。即便不能首发

**制作：Rebellion**
**发行：505 Games**
**类型：射击**
**发售日期：2012年**
**期待度：★★★**

命中，如果你通过刚才的Kill Cam发现了射偏的问题之所在，那么接下来的补枪就会有很大的命中概率。

## 在枪林弹雨中潜入

与前作的最大不同在于，SEV2每个关卡的地图都是开放性的，没有固定行动路线和线性流程，你需要自己探索地图，寻找有利位置，制定一套切实可行的击杀、撤退计划。为了便于玩家的潜行，本作使用了掩体系统，你还可以获取战场上遗留下来的武器用于自卫，有时使用MP40、波波沙之类的武器同小股敌人进行近距离交火，也会有很大的胜算。但总体来说，靠"掩体射击"是无法完成任务的，暴露己方位置对于狙击手而言往往就意味着任务失败。你需要小心翼翼地避开敌人的大部队，找到并且快速终结目标。


你将有机会成为刺杀希特勒的英雄


掩体系统能够让狙击技艺不高的玩家们过过爽快的枪战瘾


有时也免不了这样的近距离作战，此时最适合的武器不是狙击枪，而是随手捡来的MP40、波波沙和汤姆森


在任何情况下都应该以潜入作为优先行动选项，暴露目标的后果不堪设想


勃兰登堡门在战役打响前就已经被炸毁，游戏中的这座地标性建筑显然是制作组再造的

宗师级别的大乱斗！

# 街头霸王×铁拳

## Street Fighter × Tekken

■晶合实验室 Joker




格斗界的两大宗师级的作品终于要碰撞出火花了。作为2D始祖级作品的“街头霸王”系列与3D格斗宗师级的“铁拳”系列一直是玩家们奉为经典中的经典的格斗游戏，如此经典的游戏终于在《街头霸王×铁拳》中产生碰撞，擦出火花。

游戏不仅相对保留了各自传统的格斗操作，在“街霸”与“铁拳”的操作系统中找寻到了一个合适的平衡点，让两方游戏粉丝都不会因为操作而出现不适外，还加入了格斗游戏中少见的“宝石系统”。玩家可安装宝石在所有的角色身上，用来补足／增强相应的战斗能力，不过这些宝石并不是装上去后就能使用，得要在特定的触发条件下才行。宝石分成Boot Gem与Assist Gem两大类，其下还分成五种不同的宝石效果，玩家可以自由搭配这五种不同效果的宝石，将角色升华至攻、守俱佳的格斗家。

想知道三岛平八和隆究竟谁更强么？拿起手柄自己去寻找答案吧！P

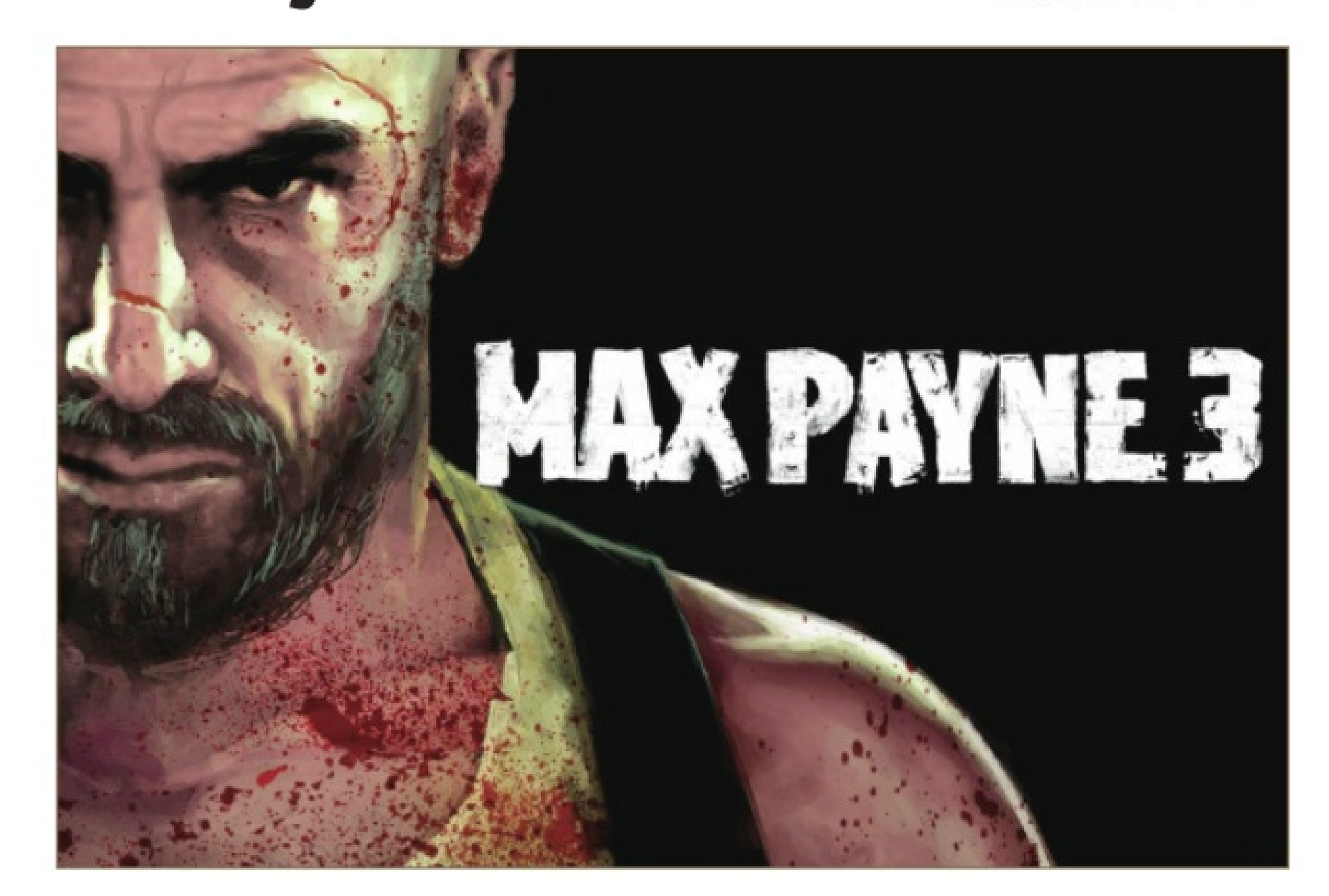
**制作：** CAPCOM
**发行：** CAPCOM
**类型：** 格斗
**发售日期：** 2012年5月11日
**期待度：** ★★★★

光头“马爷”再跳“子弹探戈”

# 马克思·佩恩3

## Max Payne 3

■晶合实验室 Joker




时隔8年，当初风流倜傥英俊潇洒的“小马哥”终于回来了，不过岁月这把“杀猪刀”也将“小马”变成了如今这个光头凸肚的中年“马爷”。但是没有变的，仍旧是“小马哥”那矫健的身手和在“子弹时间”下华丽的“子弹探戈”。

游戏剧情方面设定在了前作的8年后，佩恩离开了NYPD，来到了巴西的圣保罗，一座贫富差距极大的大型城市，当起了私人保镖。整个游戏过程中你会体验到“小马哥”变成如今这个大叔样子的整个过程。Rockstar目前确认，游戏不光会讲述佩恩在巴西的故事，还会交代之前的故事，或许Inner Circle会回归，还有各种贪污腐败的官员等等。而看上去，佩恩是被迫离开纽约，而整个游戏故事将会交代原因。

本作游戏顺应潮流新增了多人模式——《帮派大战》，你将作为黑帮团体的一份子，体验谈判、火拼、抢货等一系列刺激的帮派大战。

爽快华丽的“子弹时间”，惊险刺激的室内枪战，没错，我们熟悉的那个马克思，回来了。P

**制作：** Rockstar Vancouver
**发行：** Rockstar Vancouver
**类型：** 第三人称射击
**发售日期：** 2012年5月18日
**期待度：** ★★★★☆

# 与小鸟同行
## ——谈中国独立游戏的开发契机

■北京 海廷加

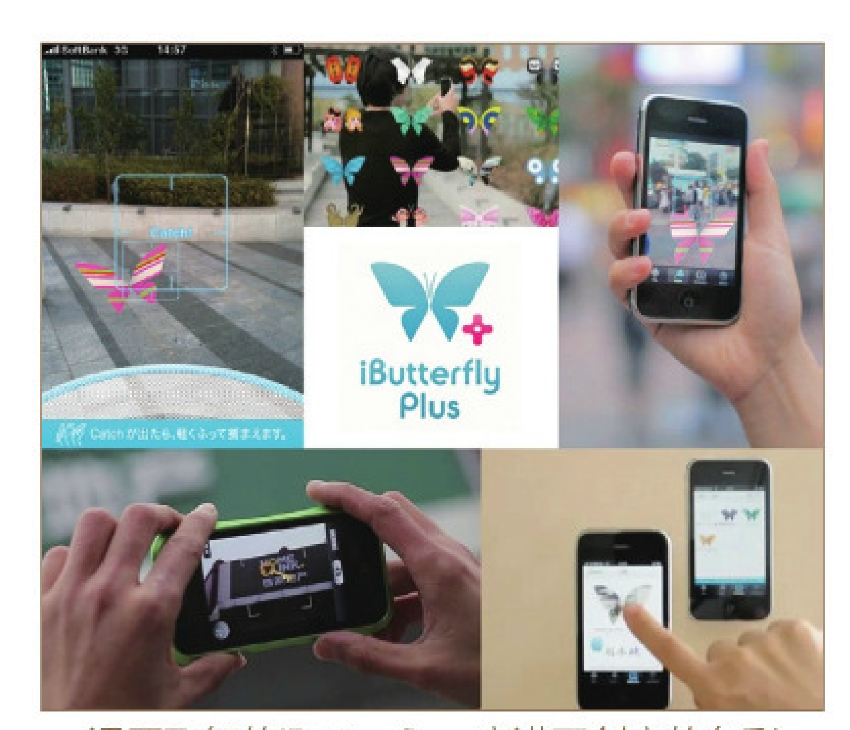
### 前言

回想2010年，在日本国内出现了很多飞舞的“蝴蝶”，这些人们为之疯狂的蝴蝶，其实是一款iPhone上的应用——iButterfly。

iButterfly刚推出就风靡了整个日本，它利用LBS（地理位置服务）+AR（增强现实）的技术，使得民众们将收集优惠券的习惯转变成了一个有创意的小游戏。有了它就可以在各个地区找到各式各样的虚拟蝴蝶，这些蝴蝶有着不同的颜色、花纹，用户选择的每一只蝴蝶都代表着一个优惠券。你可以自己使用这个蝴蝶优惠券到商店里进行消费，也可以在互联网上与朋友分享你捕捉到的美丽的蝴蝶。这个将虚拟世界与现实结合的小游戏在不长的时间里，就成为日本旅游和餐饮行业，以及本地化服务商家一个非常有效和直观的推广平台。

其实iButterfly只是在iOS平台上诞生出的一个应用，在iOS、Android、Facebook、Twitter等平台上有着无数这样的应用和游戏，有《极品飞车》《无尽之剑》这样的商业大作，同样也有《安琪拉之歌》《Minecraft》《Libro》这样的独立游戏。

这些年，越来越多的独立游戏作品浮出水面，几乎每年都有相当优秀的成功作品，都是来自于国外的个人或小团体开发，他们勇于创新和挑战，富有DIY精神，更重要的是，伴随着手机平台的异军突起，国外的独立游戏开发者似乎寻找到了最佳的开发契机。那么，此时国内的情况又如何呢？



漫天飞舞的iButterfly，充满了创意的色彩

## 独立游戏在中国

在国内，没有商业投资的影响或者不直接以商业发行为目的，独立完成制作，都可认为是独立游戏制作行为。国内的独立游戏制作，有点像是“地下游戏作坊”，在资金、人力、制作资源和环境方面，和商业游戏团队和公司甚至与国外的独立游戏开发环境也完全无法比拟。他们更多的是依靠个人或者小团队的兴趣、爱好和热情支撑起来的。

话说国内的第一位独立游戏作者，已无从考证了，特别是在十年前互联网还不发达的时期，哪怕就算是完成了独立的游戏作品，也缺乏将其传播的渠道。当然也出现过一个在北京打工的程序员，通过讽刺的手法，描述了自己漂泊在帝都的感受，制作了著名的小游戏《北京浮生记》，一举引起大量北漂一族的共鸣，获得了那个时代空前的成功，据说在当时新浪下载站就有几百万下载量。尽管这个成功作者没有预期到，但是我们可以思考得出，对于个人独立游戏，推广和渠道的重要性与游戏本身的质量和开发相比，丝毫不低，现阶段依旧如此。

## 独立的收益?

在国内，其实有着大大小小数以万计的民间独立开发者或者团队，他们全都有自己的工作和事业，只是不同的人热情度和投入度也不同，其中八成以上的都是纯爱好和轻度参与，他们在业余的游戏开发方面没有任何收入。再来看看外面的世界，目前世界上的确有很多独立开发者正通过各种平台在线销售着他们的游戏，并创造着超过10万美元年收入的效益。他们也可能开始把产品摆上零售，并进入主流的开发者行列。可是，还有绝大多数独立开发者根本不赚钱，因为太多独立开发者事实上并没有完整地完成过一个游戏。

独立创作游戏的获利吸引了太多实际上并不负责任的人，当游戏创作开发遭遇到外部的因素，如开发资源匮乏、市场因素，很多人则选择了退缩和放弃。其实资金能力并不是成功的关键决定因素，关键因素在于内部因素，如许诺、坚持、自律和天分，这些素质在通往成功的路上要有意义得多。可以说，独立开发者在开发一个完整作品的过程中获得的经验和教训更重于那些可望不可及的收入。

## 独立开发特点

既然众多的独立游戏开发者，特别是国内的开发者，都是没有直接收入的，那为什么还会有各类人轻度或者重度地加入到这一行列中来？特别是现在有很多的90后，初中、高中生也加入到这个队伍中，主要原因有两点：创意和自由。

众所周知，创意这个东西并不是一个可以量化的东西，那么在规则完善的游戏公司里，多多少少都会因为策划、程序、美术以及领导等人思想方面的差异，以及沟通的疏漏，集体的创意可能会分叉、会打折，最坏的有可能被磨灭。虽然这都是相对的，这些创意的修改、分叉、打折，在得到市场的验证之前，的确也无法准确知晓最后的结果。而独立开发者可以最大限度的发挥个人或者几个志同道合的人的集中创意，并且极速地创造着各种不靠谱的创意。说不定其中某一个的不靠谱，就会成为日后的一个传世经典。

另外一点，在公司企业中做项目，需要受到版本、排期、节点、审核等各种压力，而独立游戏开发则无需用时间来压迫自己，忙时就歇着，有空了就抓紧时间做，边做边思考，并不是刻意地去做几次迭代，哪怕遇到几个颠覆的反复，其实也都乐在其中了。

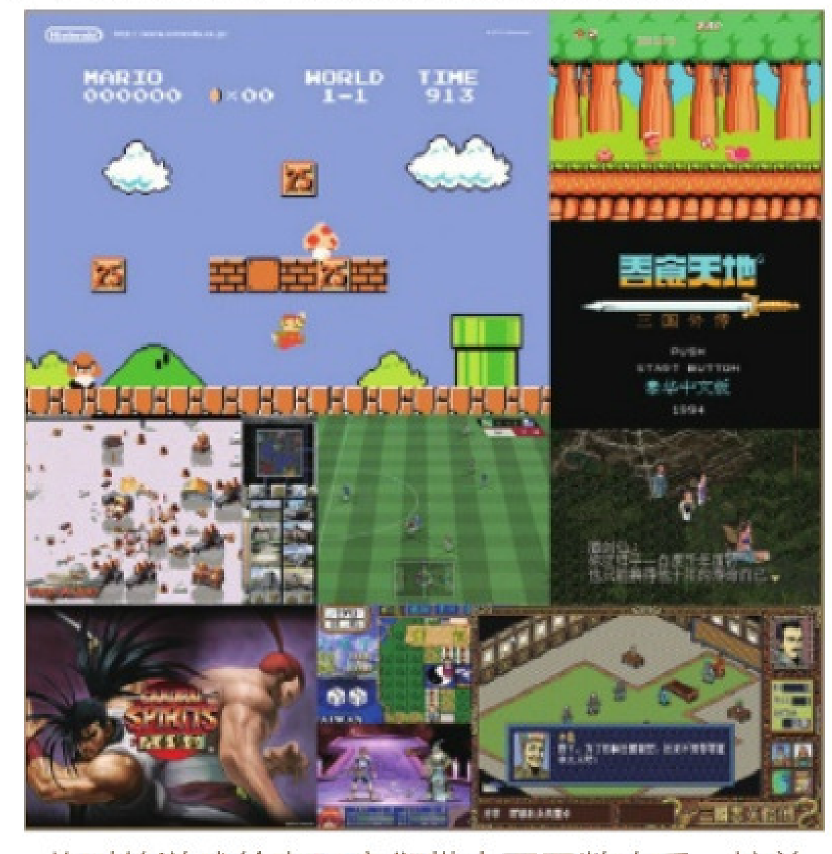
**国内的独立游戏制作主要是由几类人群组成：**

A.职业游戏开发者，他们专职于商业游戏公司，业余时间就制作自己喜欢的游戏，相对而言他们较为具有开发经验，所以出来的作品质量会比较高。

B.有制作经验的游戏爱好者，他们可能并非任职于游戏公司，但由于工作或者爱好等其他原因，他们确实具备游戏开发能力，也能够自主设计自己的创意游戏，他们一般是为了抒发情感或圆自己的梦，而投入大量的精力，他们的精神值得敬佩。

C.无经验的游戏爱好者，他们制作技术不一定高，对一类或者某一题材的游戏非常热衷，他们会一边自学，一边参与制作，虽然作品可能会较为粗糙，但是随着水平的提高，品质也一样会越来越高，说不定这样一批人最终也可能会进入到游戏公司中，从他们的每部作品都能看出来对游戏的热情。

D.Mod（Modification）制作者，他们利用商业游戏提供的编辑器，或者开放的源码、引擎，对游戏进行修改、美化、甚至二次开发。CS的制作者、《魔兽争霸3C》、TD的制作者都是其中的佼佼者，在国内也有《曹操传mod》《三国全面战争mod》制作者等代表。



儿时的游戏给老玩家们带来了无数欢乐，培养了新一代的游戏人

对于国内的一些独立游戏开发者，不管他们是否有收入，总体感觉还是都挺乐观的，至少都是以爱好和热情为出发点。如果游戏产业里都是大型公司，反而是一个不健康的姿态，希望能有更多拥有游戏梦的同志们，可以加入到中国独立游戏开发者的行列之中来，去尝试获得以下的收获：

1.控制力：创造什么产品，你决定！你也能完全掌控生产的方式。



国外的优秀独立游戏，这些在当年看来不起眼的小游戏，现在已经慢慢有成为主流的趋势

2.多面手：在开发过程以及推广过程中能帮助你在诸多方面成为熟手。

3.自我展现：充分展现你的天分，创造你个人独一无二的事业。

4.统筹协调：开发中运筹帷幄协调人力资源，并且可以近距离接触和你兴趣相投的朋友，和直接受众群——玩家直接对话。

5.成长：运营自己的团队，团队成长带来个人更大的成长。

6.贡献：带给玩家新的游戏体验。

7.激情：用你的时间做你真正热爱的事，甚至最终获利。

最后我们来采访一位就职于商业游戏公司的独立游戏开发者——黄天健，他目前就职于上海某知名网游公司，从事过策划、程序、美术、测试等多个职务，是一个万金油型的开发者。

**笔者：**能向大家介绍一下你的游戏经历吗？第一次做游戏的感受是怎样的？

**黄天健：**4岁时爸爸就弄来了第一台FC红白机，之后的路程和许多从红白机时代成长起来的资深玩家一样。考上大学后，对“实况足球”这种人与人之间对抗游戏的着了魔，还曾参加CEG比赛一举打入西北赛区第三名。大学毕业后，从事的是电信网络安全相关的工作，一个偶然的机会跳槽去了一家网游公司做系统策划，从此踏上真正的专业游戏开发之路了。现在在上海也一直从事着游戏开发和产品用户体验设计相关的工作。

做游戏是因为大学毕业后，在一个足球网站上结识了一个成都的朋友——老杨。老杨有一个执着的三国梦，他想要做一个以三国为蓝本，融合了《三国志》正史以及各类三国研究资料，将心中的三国梦淋漓尽致发挥出来的游戏。我们把这个游戏取名为《圣三国志英杰传》，这部Mod作品从2008年开始制作，其间经过制作组变换、剧情的推翻重制等不为人知的艰苦历程，到四年后的今天，已经得到大量喜爱战棋游戏的玩家好评。“圣三”的制作团队中包含有形象动作设计、2D头像设计、剧情设计、战斗关卡设计、视频音乐剪辑、脚本制作、QA测试等人员，全部利用业余时间制作，没人在其中获得到一分钱的收益，维系团队合作的纽带，就是大家对战棋游戏的热爱，对三国梦的憧憬。

**笔者：**有没有考虑将游戏商业化？你现在就职于网游公司，不知道对国产单机游戏市场低迷的现状怎么看？

**黄天健：**有不少人建议我们将独立游戏作品商业化，但我们觉得这一想法在现阶段不切实际。目前我们想的就是完善每一个细节，至于以后，等做完再说啦。不过我们肯定不会卖拷贝（就像书店里的正版碟，一个38元）。虽然如今网游风潮席卷全球，但也不能忽视国产三剑的大卖。其实在国内还是有巨大的单机游戏用户市场，只不过这个市场可能缺乏付费习惯，但是单机游戏需要传承！我很有幸在2011年10月于北京和姚壮宪先生有过一次交谈，我的儿时偶像，这位睿智的先生，给了我很多的意见和建议，让我受益匪浅。也许我们国内的游戏公司并不是做不出好的单机游戏，仅仅只是在考量过成本、收益之后，就顺理成章地转作了网游，可能也就放弃了很多游戏性的细节和设定，转而将重心放在了用户为中心的经济价值之上。在如今的游戏市场已经大刀阔斧迈向次时代的环境下，游戏的载体愈加多样，包括各种家用机、掌机、甚至Android、iOS平台。游戏还是游戏，只是我们玩家玩游戏的态度逐渐发生了改变，变革时代国内用户的习惯也有机会发生改变。

**笔者：**我知道你现在正在手机平台上制作一些作品，现在的移动互联网发展势头正佳，手机已经是第一娱乐设备，能谈谈你在这个方面的感受吗？

**黄天健：**一个偶然的机会，我认识了一个同行的朋友——文杰，他可是3D引擎方面国内首屈一指的高手。我们合作了一款战略防御游戏《墨攻——妖兽入侵》，过程艰辛但充满了乐趣，我们还曾将游戏发布到美国Bigfish Games，开发上线过程中最大的收获是，Bigfish给了我们一个数据：他们的用户群主要集中在35～70岁的妇女。从那时起，我就开始思考要做什么样的游戏？渐渐地我找到了切入点：做简单、耐玩的游戏。后来《小鸟排队》诞生了，它是一个在PC、Android、iOS全平台的休闲益智小游戏。我戏称：这是一款如厕、睡前、地铁必备游戏。《小鸟排队》是个开始，我们在其后还会陆续制作更多简单益智的5分钟小游戏分享给广大的网友，也算为中国的独立游戏事业做一定的努力和支持吧。

**笔者：**期待你们更多优秀作品的面世！

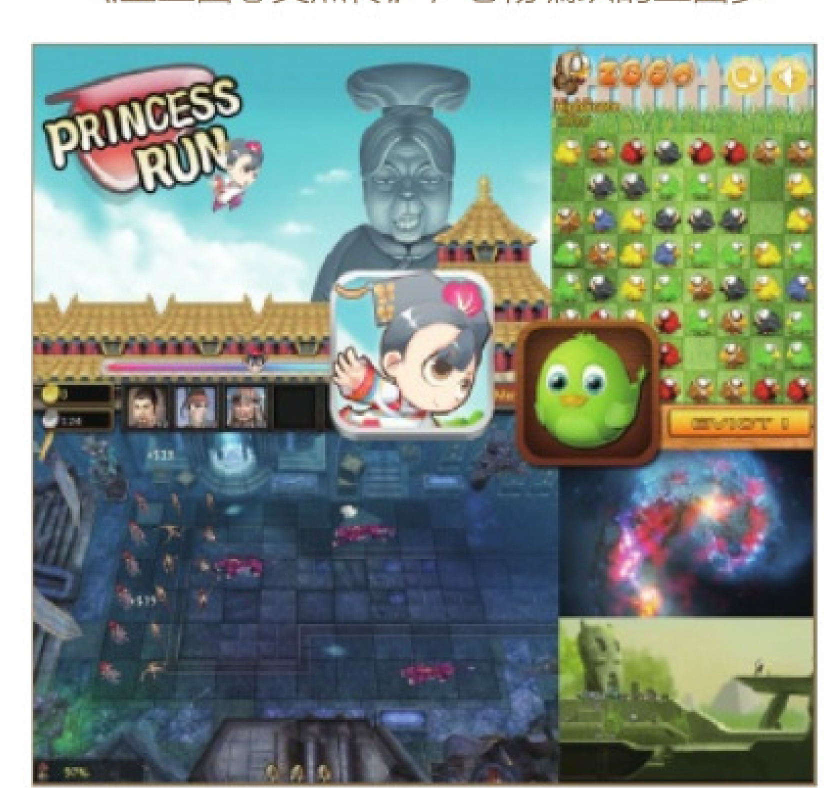
**黄天健：**谢谢。P



黄天健在北京邂逅姚仙，并合影留念




《圣三国志英杰传》，老杨编织的三国梦




黄天健和朋友们制作的独立游戏，有的在国外上线，有的在iOS上线，有的正在开发中




# 阿玛拉王国——惩罚

## DLC：死亡凯尔的传奇

■贵州 yago

本作是EA旗下的重量级RPG新作，这款由38 Studios主创的游戏背后云集了多位业界大腕，如《上古卷轴3——晨风》和《上古卷轴4——湮灭》的首席设计师肯·罗尔斯顿，漫画《再生侠》的作者托德·麦克法兰，以及写下《黑暗精灵》三部曲和《冰风谷》三部曲的奇幻文学大师萨尔瓦多。《惩罚》的故事发生在阿卡纳纪元，比网游《哥白尼》早2000年，本作主线剧情以圣灵大陆爆发的水晶战争为背景，主人公死而复生后开始调查自己复活的真相，经过多番周折最终挫败寒冬王朝暴君加德弗洛与恶龙帝尔诺基妄图毁灭世界的阴谋。游戏场景画面极具感染力，庞大的技能天赋系统提供了多种养成发展路线，追求节奏感和精确度的格斗系统丰富多彩，大量任务足以让玩家对圣灵大陆有更深入的认识，媲美网络游戏的各种生活技能也极大充实了游戏内容，有人拿它和《上古卷轴5——天际》相提并论，其实它更像一款迷你单机版的《魔兽世界》。

| 精品 | 总评 8.5 |
|---|---|
| 制作 | 38 Studios |
| 发行 | Electronic Arts |
| 类型 | 动作角色扮演 |
| 语种 | 英文 |
| 游戏性 Gameplay | 9.0 |
| 上手精通 Difficulty | 8.8 |
| 画面 Graphics | 8.0 |
| 音效 Sound | 8.0 |
| 创意 Creativity | 8.5 |
| 剧情 Story | 8.3 |

RECKONING THE LEGEND OF DEAD KEL

### 点评：袖珍版的《魔兽世界》

《阿玛拉王国》的世界观设定不算大，达兰塔什森林、艾拉希尔平原、德泰尔沙漠加上海峡对岸的科瑞肯沼泽和阿拉巴斯塔总共也才5个地区，仅这5个地区就容纳了总共200多个大小任务，所以说它是个袖珍版的《魔兽世界》还真没错。

尽管主线剧情平淡无奇——老掉牙的英雄屠龙套路，但相比之下很多非主线任务则更有内涵，例如悲恸栖所、长歌栖所、行旅会等派系任务，不但情节曲折生动，也涉及圣灵大陆的诸多背景知识，对丰富整个阿玛拉世界观大有助益。

游戏图像整体趋近于卡通风格，画面色泽丰富动作特效靓丽，但塑模精细度尚欠火候。笔者通过修改INI文件把画面分辨率提高到1280X1024后感觉人物轮廓仍然不够精致细腻，仔细观察场景中的花草饰物会发现有不少居然是二维贴图，这显然不是视效流玩家追求的神作。但毫无疑问，这是一款可玩性很高的RPG，独创的命运体系成功地将多元化职业发展、技能天赋树和格斗动作融为一个有机整体，丰富多样的生活技能和动态级别设定保证了足够的娱乐性，酷炫华丽的格斗场面也给人留下深刻印象，随时可以洗点的设定让玩家不再担心入错行或加错点。

当然，这款作品要挑战《上古卷轴5——天际》的王者地位多少还有些力不从心。别的不说，光地图场景的自由度就没法比，主人公在各类场景中的活动空间和肢体动作有很多限制，因为没有跳跃功能，悬崖、河流、台阶都是无法逾越的天堑。想从高台上跳下去，必须有特别注明的互动位置点才行，突发奇想要下河游泳，必须先找到能下水的浅滩，走到高台阶边缘也只能干瞪眼，除了找路绕下去之外没别的办法，如此费事费神的冒险模式很伤玩家感情。

本作虽然也有大地图快速旅行，也有定期刷新的草药，还有远胜《天际》的超酷连击招式和惩戒模式，但这些绝对不是追求自由开放式世界玩家的核心目标。《惩罚》有很多《天际》没有的优点，但它的缺点同样不少，最引非议的就是视角控制，不知是为突出主角形象还是要充分展现战斗中五颜六色的刀光剑影，追尾视角画面上主人公的身板占了相当大一部分。自行其是的视角智能调整功能更令人目瞪口呆，比如遇敌时会突然拉远视距，让人有种操作失控的错觉。格斗中忽远忽近的视角变换严重影响玩家对周边敌情的观察，如果和敌人贴墙近身缠斗，屏幕画面偶尔会被放大的背部或肢体填满。

以战士、盗贼、法师三大职业为基础的多元交叉组合很有创意，但全职业人人有盾牌的设定有点让人啼笑皆非，战士拿盾无可厚非，但身轻如燕的盗贼和优雅睿智的法师也能亮出一面盾牌，真有这必要吗？完全可以用其他更符合逻辑的方法来体现这两种职业的防御，比如盗贼利用武器格挡，或有闪避几率，法师也可以用法杖格挡，或魔法护罩削弱伤害。

主角跟NPC谈话，按下F键后对方总要等一两秒钟才会作出回应，对话慢点不碍事，不过在战斗中可就是要命的缺陷，举盾格挡反击屡屡失败都是因为按键响应有延迟，要想成功打出慢动作的瞬格效果必须至少提前半秒钟按键，这样的延误让操作流玩家心里实在堵得慌。

本作中可以在多处地点购置房产，但这些所谓房产大多不具备私宅职能，无墙无院无装饰，比如在侏儒主城艾德萨得到的那套房，完全就是集体宿舍的感觉。没有队友，没有结婚和恋爱等时髦元素，再加上某些恶性任务Bug，这游戏的整体档次就这么一步步往下滑，真可惜了一帮业界巨星来捧场的大好格局。



观察画面中巨大的角色后感觉其轮廓看起来仍不够细腻



五颜六色的刀光剑影令战斗更加绚丽


游戏开发商的雄心大志是要创造一个跨平台跨领域多元化的阿玛拉文化品牌

《惩罚》其实只是38 Studios庞大计划的冰山一角，在这款单机游戏的背后还有一款代号哥白尼（Copernicus）的大型网络游戏，但那并不是制作团队野心的全部，38 Studios的雄心大志是创造一个跨平台多元化的阿玛拉文化，与阿玛拉世界相关的各种传奇故事将会逐渐辐射到游戏、电影、小说、动漫甚至玩具圈中，正如《魔戒》和《哈利·波特》那样。《阿玛拉王国——惩罚》是阿玛拉组合品牌迈向市场的第一步，这个庞大的计划也许能为EA带来丰厚利润，这也意味着玩家们将很快看到更多的阿玛拉系列游戏，笔者只希望它们不会像EA的《模拟人生》那样泛滥成灾。

回味这些年来体验过的RPG，《阿玛拉王国——惩罚》其实更接近于微软的《神鬼寓言》系列，它们都以跨平台热销为市场目标，硬件配置要求相对不高，画面靓丽、上手简单，有一定的内涵和自由度，但更多追求的是动作娱乐性，这样的游戏很容易成为一时脍炙人口的时尚热卖品，却少了点能经受时光考验的底蕴。

## RECKONING THE LEGEND OF DEAD KEL 阿玛拉编年史

**注：**BE为启蒙纪元前纪年，AE为启蒙纪元后纪年。

### 黄昏纪元（The Deep Gloam）

**3741～3277BE**

这个失落的纪元只剩一些似是而非的故事和残缺的传奇遗留至今，没有任何关于这个时代的史实纪录。据说黑暗吞噬了整

个阿玛拉，仅有少数凡人躲起来避开了波及整个地表世界的动乱。据说黄昏纪元还会再次降临以惩罚邪恶者，这类传说通常被父母们用来吓唬那些过于调皮的孩子。没有任何证据表明黄昏纪元之前还有文明的迹象，某些宗教狂热者坚信诸神在黄昏纪元创造了阿玛拉，但一些更具理性的学者始终在搜寻这个时代的佐证遗物，以及它终结的根源。



织命者阿加斯是命运的预言和指引者

## 初现纪元（The Emergence）

**3276～3034BE**

这个在黄昏纪元之后的时代因出现文明而得名，它的历史由艾拉希人统治的艾拉希尔帝国所主宰，这个神秘的魔法种族信奉秩序之神米哈鲁，艾拉希人在历史的长河中昙花一现，以至于有部分学者质疑他们是否存在过。深入地下世界的废弃遗址，以及一本残破的《秩序宝典》，这就是他们曾经存在过的全部证据。艾拉希人的后继者自称为米哈鲁人，他们试图维持艾拉希尔帝国，但这个凡人的国度迅速在争权夺利的内斗中分裂为多个部族，预示着整个时代的终结。


盛夏王朝的首领圣灵大帝泰塔利昂

## 诸国早期（The Early Kingdoms）

**3033～2511BE**

继艾拉希尔帝国崩溃之后，阿玛拉充斥着各部族之间的战事，村庄和居民点如雨后春笋般蓬勃出现，唯一对他们构成威胁的只有敌对部族和征服者。在这场混乱中，几个最强大的部族成为第一批王国，阿帕萨尼人，凯塔尔部落，以及德加人的崛起对其他王国构成新的威胁。一支前往简提拉克的精灵探险队惨遭奥拉诺司嗜血巨人屠杀，巨人们夺得船只后向艾德里思海岸发起进攻。泰加什人攻陷了侏儒族的圣城奥斯匹司并将此城屠为白地，这对影响力日渐扩大的侏儒族而言无异于当头一棒。这个时代最重大的事件也许莫过于一群自称为杜雷克族的人类横扫四方后又向精灵发起进攻，这场血腥的战争以杜雷克人的溃败宣告终结，但精灵族内部也出现分裂，最后黑暗精灵脱离光明精灵另立门户。

## 科桑纪元（Corthian Age）

**2510～2068BE**

居住在南部地区的艾德里亚人建立了科桑共和国，得益于当地丰饶的物产资源，共和国迅速成长，财富与影响力日趋提升，最终成为本地区头号强国。一度追求和平的共和国演变为科桑帝国，富庶的公民们变得贪婪和颓废，醉心于征服和奴役邻国。他们的影响力通过贸易和战争延伸到世界的每个角落，甚至抵达佛腾玛最东部的边缘。最后，艾德里亚不堪压迫的部族们奋起反抗，被称为拉加什之乱的暴动颠覆了科桑帝国的统治。伴随着帝国的灭亡，逃窜的科桑遗民把一种可怕的瘟疫传播到全世界，这场夺走无数生命的悲剧也被称为“泪眼长夜”。尽管科桑人已消失于历史的洪流，但他们所犯下的暴行却浸透了阿玛拉历史上最黑暗的一页。



盛夏王朝退隐的女将军泰勒拉

## 诸国中期（The Middle Kingdoms）

**2067～1247BE**

科桑人的灭亡使各国开始反省并质疑自身的价值观，这个时代没有出现上纪元那样独霸天下的强国，几大主流种族都经历了重整和复兴。几个大国在这个纪元中崛起并成为新的强者，包括阿尔敏、科洛撒、克里姆比以及巴沙温。诸如德加之类的国家曾与科桑人关系密切，因为担心秋后算账他们选择了自甘孤立。死灰复燃的杜雷克人侵入圣灵大陆，意图为数百年前的惨败报仇雪耻。诸国中期是凡人种族也能随意运用魔法的最后岁月，它的终结代表着阿玛拉历史上的一个重要转折点，这个世界正面临一场意义深远的剧变。

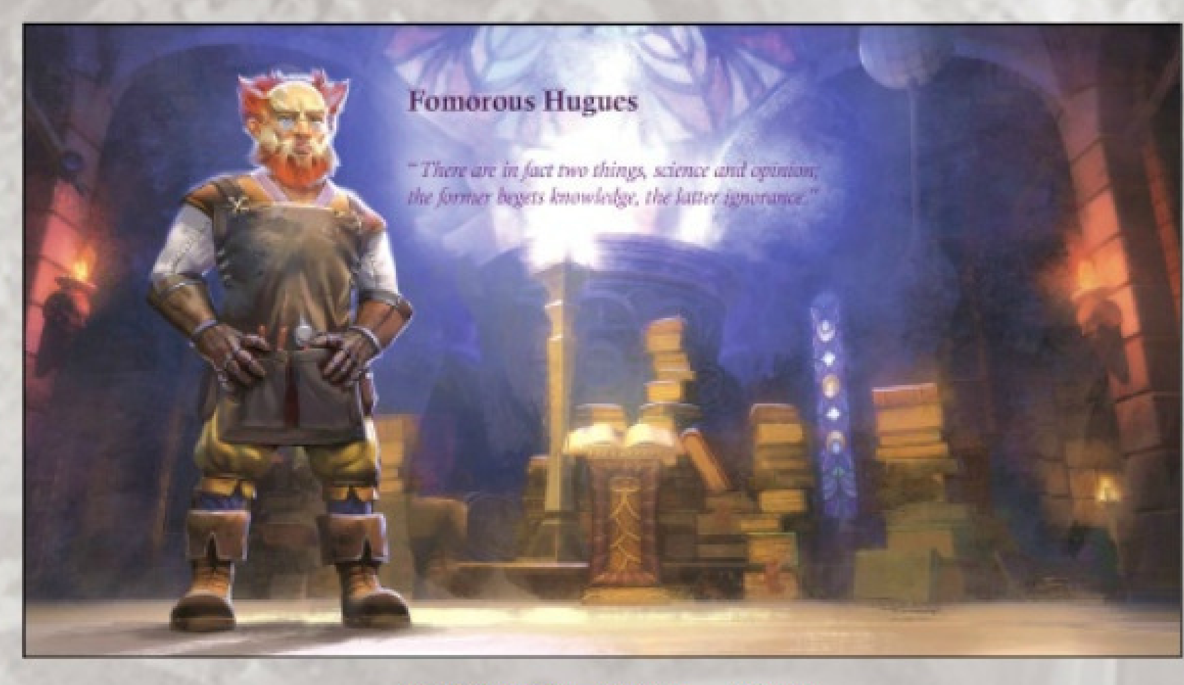
## 阿卡纳纪元（Age of Arcana）

**1246～457BE**

这个时期又称为奥法纪元。在阿玛拉的历史中，魔法一直是这个世界最珍稀的资源，像精灵之类的种族天

生就懂得控制和使用魔法，魔法已经成为他们种族文化的基础。但人类则无法直接运用魔法，他们无论如何勤奋研习奥法艺术也总无法成功施法。其他种族也好不到哪里去，一个国家在魔法领域的地位对它在世俗中的实力排位有着深远影响。阿卡纳纪元之初，所有一切都改变了，魔法的奥秘在凡人种族间重新复活，力量均衡的基石开始动摇，阿玛拉诸国迎来了一个全新时代。

最早，一位阿尔敏人类魔法学徒——杜莱克奇迹般打破了凡人种族无法施放魔法的常识，很快魔法师公会发现各种族中都有魔法复苏的迹象，秘研社的贤者们认为阿玛拉世界的魔法核心本质出现了未知变化。一个原名麦鲁的山丘巨人部族是这场魔法复兴中的最大赢家，他们研习魔法后外形骤变，并开始利用外交手段统一奥拉诺司各巨人部族，这就是赫赫有名的科洛撒王国。科洛撒人在简提拉克的绝壁孤峰上建造圣城伊森尼斯，他们的奥拉库勒姆魔法公会足以媲美历史悠久的灰烬法师公会。但在巨人部族的混战中，伊森尼斯城毁于智慧女神伊森娜授意的大地震，科洛撒人也远走他乡逃到海佩瑞恩重建家园。与此同时，侏儒族的新圣城艾德萨宣告竣工，那里随即成为整个阿玛拉世界的知识中心。



侏儒教授付默罗·修戈



侏儒圣堂的武士长老奥克提尼

寒冬王朝一名地位卑贱的圣灵——加德弗洛弑君篡位，加德弗洛带领拥有不死之身的图萨德恩族圣灵发动了横扫整个圣灵大陆的水晶战争，这场战争令许多英雄崭露头角，也彻底改变了圣灵族群社会的原貌，本游戏中的故事便发生在这个背景之下。在这之后，艾德萨的侏儒们发现了魔力流的奥秘，科洛撒王国的巨人法师们很快将这种玄妙的奥术理论运用于通讯和运输。

## 毁灭纪元（Age of Ruin）

**456～1BE**

在阿卡纳纪元中，阿玛拉诸国纷纷呈现出一派繁荣富强的辉煌景象，但在随后的毁灭纪元中这些荣耀却尽数灰飞烟灭。这个是一个黑暗、瘟疫、无尽战争笼罩全世界的时代。大部分城市无一例外遭受战火洗涤，补给线和商路荒废，鼠疫和传染病夺走无数人的性命，知识和学习中心被夷为平地，整个世界陷入愚昧和恐惧长达数世纪之久。在这个纪元中，大量的知识失传，无数的珍宝被毁。阿玛拉诸国在动乱中的种种非理性选择——自私自利的撤退，毁约背盟，或在冲突中贸然动武，为之后持续几百年的敌对和仇恨埋下了祸根。幸运的是，仍然有一些小型文明侥幸逃过大劫，他们联合起来驱散黑暗并建立了一个复兴的新时代。

## 启蒙纪元（Age of Enlightenment）

**1～611AE**

忍受了长达数百年的毁灭纪元折磨后，接受智慧女神伊森娜神谕的科洛撒人首先站出来抗击黑暗。科洛撒巨人与光明精灵及其他盟友联合起来共同解救备受压迫的诸国。在这个联盟基础上诞生的和谐共济会致力于提倡勇气、荣誉和公平的精神，后来马萨瑞人和阿尔敏人也加入了巨人与光明精灵的联盟。科洛撒人建立的海佩瑞恩共和国成为新世界的主导力量，他们开始大修道路重振航运，尽管各地战争仍持续了相当长的时间，但阿玛拉终于进入了一个相对稳定的重建时期。

## 海佩瑞恩纪元（Hyperian Age）

**612～1139AE**

启蒙纪元为世界重新带来了秩序，科洛撒巨人成为阿玛拉的新主人。一个名为泰加什的强盗部落开始进犯共和国的边境，科洛撒的领袖声称将为保护公民采取强硬措施，于是海佩瑞恩帝国由此诞生。除了和谐共济会的控制权外，科洛撒人还宣称对艾德里亚、佛腾玛等多处地区拥有主权，在各地筑造的主城使科洛撒人的声明貌似完全合法。抵达辉煌的巅峰后，几名昏聩皇帝的决策导致海佩瑞恩逐渐走向衰落，科洛撒人的宿敌们伺机出击，战争失利后所有幸存的科洛撒人撤回天空之城伊迪尔，他们留下的权力真空迅速被新的政治联盟所填补。





圣灵大陆地图

## 英雄纪元（Age of Heroes）

**1140～1252AE**

海佩瑞恩帝国坍塌的残骸中冒出两位势均力敌的对手——由佛腾玛诸国组成的阿玛兰塞联盟，以及历经千年不倒的东部诸国和谐共济会联盟。许多新仇旧恨在两大集团的对峙中猛烈迸发，最早是阿尔敏人与约坦人爆发武装冲突，他们各自的盟友纷纷被拉入一场新的世界大战。为化解危机重迎和平，侏儒们建立了一个名为“集会”的政治组织，它为各国提供外交斡旋的场所，仅向几个主流大国收取会费资助，可惜侏儒们的良苦用心随时可能毁于一旦。在这个动荡的年代，魔法的普及运用达到了一个前所未有的高度，各种新奇的不可思议的魔法不断出现，这股魔法复兴的大潮催生了一个新的英雄时代，世俗中精通魔法的英雄和英勇善战的勇士们比以往任何一个时代都更多。在黑暗的角落里，某些远古力量蠢蠢欲动，等待着重见天日的机会，阿玛拉又将再次迎来一场从未有过的剧变。

## 种族和技能简介

Kingdoms of Amalur Reckoning The Legend of Dead Kel

### 1.种族

**注意：** 圣灵（Fae）是致力于保护自然秩序的魔法生物的总称，他们并不完全等同于精灵（Far）这种纯生物学的定义。

#### ●可扮演的种族

**阿尔敏人（Almain）：** 高贵、荣耀和勇敢的人类种族，战场上他们是训练有素从不慌乱的战士，擅长将战争艺术发挥到淋漓尽致。种族天赋：炼金+1，锻冶+2，说服+1。

**瓦莱尼人（Varani）：** 商人、雇佣兵和海盗的人类后裔，狡猾且唯利是图，他们无意卷入抗击图萨人的战争，但乐于以雇佣兵身份参战。种族天赋：探微+1，开锁+2，经商+1。

**光明精灵（Ljoslafar）：** 雍容华贵的骄傲种族，他们心性坚定，崇尚保护自然，拒绝任何变化。种族天赋：炼金+1，解咒+2，镶嵌+1。

**黑暗精灵（Dokkalfar）：** 拥有诱人魅力和超凡智慧的种族，他们精通魔法和黑暗的艺术，和光明精灵一起并肩对抗入侵的图萨人。种族天赋：镶嵌+1，潜行+2，说服+1。


Ljosalfar


Varani


Dokkalfar

Almain

四个可以扮演的种族

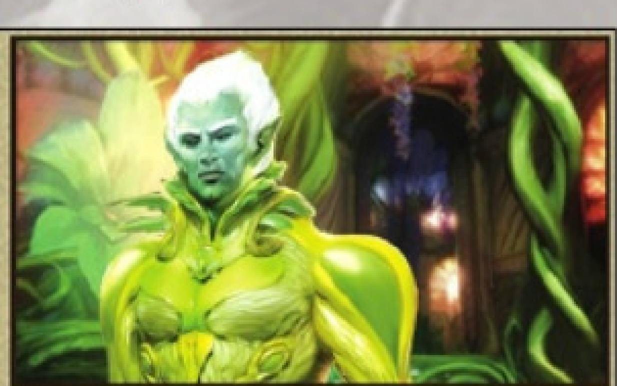
#### ●不可扮演的种族

**图萨德恩人（Tuatha Deohn）：** 寒冬圣灵的分支，野蛮，侵略成性，热爱毁灭，是加德弗洛发动战争的主力军。战斗中所有倒下的图萨人不会死，他们的灵魂会返回故乡然后重新复活，没有任何一个国家能挡住如此无穷无尽的敌人。

**盛夏圣灵（Summer Fae/Seelie）：** 圣灵族从外表看和凡族很像，但他们是俗世中大自然的化身。盛夏圣灵代表着生长、温暖和生命的绽放，盛夏圣灵不受凡间的情感和欲望所束缚，即使在大轮回中他们也坚定不移地固守自己的立场。

**寒冬圣灵（Winter Fae/Unseelie）：** 冷酷坚韧且不屈


Tuatha Deohn


Summer Fae/Seelie


Winter Fae/Unseelie


Gnome

四个不可扮演的NPC种族

不挠，尽管寒冬圣灵给人以不祥的感觉，但他们并非天性邪恶的种族，这个种族代表着季节的消逝、平衡和死亡等大轮回中必不可少的部分。篡位登基的加德弗洛使整个寒冬王朝陷入混乱，这位窃国贼以铁腕手段几乎控制了全体族人，但仍有小部分怀念旧日时光的寒冬圣灵选择反抗，他们在悄悄寻求恢复世界平衡的方法。

**侏儒（Gnome）：**侏儒是个神秘的种族，他们慷慨馈赠知识、医药、魔法，与各国交好，但很少有外人清楚他们的真正意图和计划。侏儒社会分为3个阶层——制订政策指引方向的圣堂武士，专司研究和发明的学士，以及勇猛善战的禁军。



纯战士系技能天赋树

## 2.主神

选完种族后，玩家还要为主角选择信奉的一位主神（Patron Gods），游戏中的12位主神实际上等同于12个种族附加天赋属性，此外选择无信仰也能获得经验值+1%的属性。

**艾瑞丽雅（Aryllia）：**黑暗精灵之爱神，+5%生命值，+1%暴击几率。

**贝伦（Belen）：**黑暗精灵和瓦莱尼人之死神，+8%暴击伤害，+1%暴击几率。

**伊森娜（Ethene）：**光明精灵、黑暗精灵和阿尔敏人之智慧女神，+10%法力值。

**盖亚（Gaea）：**光明精灵之大地女神，+5%元素抗性。

**卢泊库（Lopoku）：**黑暗精灵和瓦莱尼人的伤害之神，+6%毒伤害，+6%毒抗。

**莉莉娅（Lyria）：**黑暗精灵的命运女神，+5%法力值，+5%法力恢复。

**米哈鲁（Mitharu）：**光明精灵和阿尔敏人的荣誉之神，+5%生命值，+5%法力值。

**约德尔（Njordir）：**瓦莱尼人的水神，+6%冰伤害，+6%冰抗。

**温珊（Ohnshan）：**光明精灵的风神，+6%闪电伤害，+6%电抗。

**瑟尔顿（Thydron）：**阿尔敏人和瓦莱尼人的战神，+5%物理伤害，+5%护甲。

**雷恪（Varaekor）：**阿尔敏人和瓦莱尼人的火神，+6%火焰伤害，+6%火抗。

**那顿（Ynadon）：**阿尔敏人和光明精灵的公正之神，+10%生命值。

## 3.技能

本作中主角级别上限为40级，每次升级可获得1个专业点和3个技能点，分别可投入九大专业和三系技能天赋树。九大专业包括炼金、锻冶、探微、解咒、开锁、经商、说服、镶嵌、潜行，每种专业都有10个升级格子，前4个为基础，中间3个为高级，最后3个为大师。专业格子中带铭文的称为“里程碑”，投入点数激活后可获得相关特殊能力，例如锻冶升到第4格可用4种配件制作装备，镶嵌升到第10格可在工作台上将装备上的宝石完整拆下。专业涵盖的大多为非战斗类能力，按照40级上限来算，主角升满级后可获得40点专业点数，但玩家还可通过阅读专业书籍或向训练师学习获得额外专业点数。

技能天赋树分为力量、敏捷、法术三大系，力量系下有25项技能，敏捷系下有26项技能，法术系下有25项技能，其中圆形图标为主动型技能，方形图标为被动型技能，各项技能均有3到6级不等的级别。除开局默认的3系各有1点技能点外，主角升满40级后最多只能获得120点技能点。技能还与连击招式的解锁密切相关，力量系天赋树左侧的肉搏武器专精，敏捷系天赋树左侧的精准武器专精，以及法术系左侧的奥术武器专精投入点数后可逐步解锁包括盾牌在内的10大类武器连击招式，天赋树中的某些技能项加点后也能解锁力量、敏捷和法术三系的技能连击招式。在主菜单的出招表内可看到各种连击招式的按键示意图和动态视频演示，未激活的连击招式无法在战斗中使用，即便玩家知道按键顺序也不行。

## 4.命运卡片

命运卡片（Destinies）是这款游戏的一大特色，这东西实际上等同于职业路线选择。主角对力量、敏捷、法术三系技能天赋树投入点数的差异可激活不同命运卡片，每次升级后玩家可在已激活的命运卡片中点选最适合当前发展路线，命运卡片能带来永久性的增益效果加成。

命运卡片按由低至高分为6阶等级，等级越高需要的激活条件也越高，当然加成效果也更可观。主角最初的命运卡片为“懵懂者”，没有任



三修的万金油命运卡片

何加成效果，升到第2级后即可选择斗士、盗贼、侍祭3张低阶卡片之一，分别代表着力量、敏捷和法术3种发展方向，此后如果有心双修甚至三修也能选择敏捷+法术/力量+法术/力量+敏捷/力量+敏捷+法术等更多类型的命运卡片。三修也称万金油型发展路线，需在三系天赋中平摊技能点数，虽然能兼收各系优势，但终归没有纯专精路线强大，尤其后期很多顶级武器护甲都无法装备。

游戏中与织命者职业的NPC交谈时，在对话框中有收费洗点服务，玩家可花钱重置专业点和技能点，从而改变主角的命运卡片。除了普通的命运卡片，游戏中还有一种命运转折卡同样赋予主角永久性增益加成效果，目前已知除售前预定版赠送和测试版外，完成特定主线剧情或派系任务链后也能获得命运转折卡。

# RECKONING THE LEGEND OF DEAD KEL 冒险指南

## 1.快捷操作

主画面下方的10个环形快捷栏是技能快捷栏，在技能菜单中可以将圆形主动技能图标直接拖放到下方快捷栏中，先按对应数字键选定快捷栏中技能，然后按鼠标右键即可施放。主画面左下角是主武器和副武器切换按键，拨动鼠标滚轮或按Q键也可循环切换。R键自动喝血瓶，E键自动喝魔瓶，还可以按TAB键打开8格环形快捷菜单，然后按鼠标右键或2键指定消耗品，战斗冒险中再按TAB键即可打开使用。长按左Ctrl辅以移动键为快跑，左Shift键是举起盾牌格挡，注意在敌人发动攻击的瞬间举盾格挡可出现短暂的慢镜头动作，主角身边所有敌人都会被震退。打开宝箱或从怪物尸体上拾取战利品时，按鼠标右键选择对比可查看物品属性。



连击招式中盾牌格挡默认开启

## 2.怪物等级

本作中的怪物级别根据地域而变化，但玩家首次进入某区域地图时的人物等级会决定本地怪物级别，因此游戏初期如无必要最好别在大地图上乱逛，否则导致后期怪物级别太低，打起来不但没有挑战性，也不容易掉落高级装备。通过敌人的名字颜色可以判断对方大致等级，灰色为低于主角6级以上，黄色为与主角大致相当，橙色为Boss类比较难对付的高级敌人，红色为对方高于主角4级以上，怪物与主角级别相差越大物品掉落率越低。



在泰微利海湾发现的石中剑

## 3.装备品质

本作装备也按颜色分为不同等级，白色为普通级别，绿色为罕有级别，蓝色为珍奇级别，紫色为稀世级别，金色为套装。注意切勿以颜色和等级判断一件装备的好坏，通过锻冶制造的白、绿、蓝装备在具体伤害数值和加成效果上未必逊色于紫色和金色，尤其后期很多白色或绿色装备反而更强大。掉落装备的级别同样与主角等级相关，例如泰微利海湾的紫色石中剑（克莱拉克之剑），等20级以后再去拔就能得到一把累计伤害高达165的神器。

## 4.神龛和传承石

冒险途中经常会在各地发现神龛（Shrines）和传承石（Lorestones），前者在地图上显示为绿点，它能提供一个限时的增益加成效果，此效果会以小图标形式出现在主画面右侧。神龛隔一段时间会自动重置，玩家旧地重游可再次获得加成效果，多个神龛的加成效果可同时并存。传承石不能重置，点击后可当场获赠经验值，同时能倾听

一段语音讲述背景典故。同一区域内会有多块同名传承石，同名传承石全部找齐后将获得一个永久性增益加成效果，例如集齐5块奥达拉斯传承石后可提升战锤类兵器伤害4%，具体详情可在主菜单状态栏中的传承石项内查看。



神龛可以提供限时增益效果

## 5.制造专业

游戏中三大制造专业——炼金、锻冶、镶嵌分别对应药剂调配、装备制造和宝石插槽。野外场景中有大量发光植物，靠近后采摘可有一定几率获得药材，在炼金工作台前按照已习得配方或自行探索试验可配制各种效果的药剂。锻冶工作台能将不需要的装备分解为零配件，也可将各部位零配件组合锻造为新的装备，锻冶最多只能造出蓝色装备，紫色和金色装备既无法分解也不能制造。镶嵌可将宝石嵌入有插槽的装备或拆除，也能将碎片组合为完整宝石。炼金最适合法系路线，物理攻击职业必修锻冶，镶嵌则是所有职业都离不开的专业。大量的材料、零配件和碎片会占用很多背包空间，本作没有负重上限，却有携带物品数量限制，主角背包初始默认空间为70件，通过向商人购买背包可升级携带物品上限，每个背包能增加10件物品。背包空间实在不够可将书籍日记等任务物品卖给某个特定的NPC商人，出售的物品不会自动消失，等到要用时再以差不多的价钱买回，权当暂时存放在商人那里。

## 6.开锁和解咒

开锁和解咒主要针对游戏中的两种上锁宝箱，开锁需要玩家滑动鼠标调节撬针角度，然后按住D键拨动锁芯从左向右滑动。如果撬针角度适合，锁芯顺利抵达最右侧后即可打开宝箱，如果途中锁芯卡住失败跳回，则要重来一遍，每次失败会消耗一根开锁器。当锁芯出现滑动困难时可迅速放开D键，让锁芯落回起点避免失败浪费开锁器，同时也能有机会继续微调撬针角度。除玩撬针小游戏外，玩家还可以使用水晶开锁器降低开锁难度，或直接暴力开锁（需开锁技能较高才可能成功），没有开锁器的情况下无法进入开锁界面。魔法守卫的宝箱需要解除上面的魔咒才能打开，这个限时小游戏的难度与主角的解咒专业级别成反比，玩家必须在光标与魔轮上的符咒重合瞬间点击，点击符咒必须按照由简到繁的顺序，点错点反或点到会爆炸的黑暗印记，或限定时间耗尽都会导致解咒失败，宝箱虽然也能开启，但主角会中一个无线持续的诅咒，唯有找到治疗师花钱才能解除。经商可使主角享受买卖价格优惠，与NPC打交道时拥有较高说服力能获得额外线索或更多奖励。



充满陷阱的宝箱解咒界面


任务NPC头顶图标有玄机

初期真正有大用处的专业非探微莫属，这个专业不但能显示敌人和陷阱，最重要的是它可以让玩家在雷达地图上看到各种隐藏宝箱，还会逐级增加消灭敌人后获得的金币数量，提升装备壮大财力全靠这门功夫。

## 7.任务和NPC

除主线任务外，本作中还有支线任务、派系任务、小任务等多种形式的任务，在任务栏中双击某一任务可将其设定为当前追踪任务，地图上会出现黄色环形图标指示关键地点。有任务的NPC头上显示为惊叹号，已接任务但尚未完成的NPC头上显示为问号，任务已完成等待复命的NPC头上显示为向下箭头。擅闯民宅或盗窃他人财物都是犯罪行为，门锁或宝箱显示为红色即表示涉嫌盗窃。实施犯罪行为时，如果6分钟（游戏时间，下同）内未被发现即可无事。游戏里也能攻

击平民等中立NPC，但需要先按H键开启进犯模式，然后才能大开杀戒，谋杀无辜村民会遭到卫兵围捕。犯事后与卫兵对话中有交罚金、坐牢服刑和拒捕3种选择，如果选择坐牢会被扣除当前升到下一级别所需经验值的1/20，坐牢后成功越狱也能消除罪名。如果选择拒捕会遭到持续50分钟反复刷新的卫兵围攻。轻度犯罪的追究期限为6小时，重罪追究期限为10小时，如果能杀开一条血路逃离村子，等待一段时间后再回来就没事了。



### 8.房产和存储

本作中可通过任务获得7处房产，第一套在盘丝林的卡纳罗克，完成任务“萦绕的网”后获得。第二套在德泰尔沙漠的墨忒斯矿业前哨，完成任务“沙中掘矿”后获得。第三套在勇士栖所，完成竞技场任务即可获得。第四套在科瑞肯南部的海望，进入城堡废墟完成任务“海望之魂”后获得全套城堡。第五套在拉什港上城区，完成法师公会任务成为首席法师后获得。第六套在侏儒主城艾德萨，首次到达该城后与门口NPC接待员对话即可获得。第七套在拉什港门口，主线剧情击杀帝尔诺基通关后即可自动获得。游戏中也有储物箱可供存放暂时不需要的重要物品，但储物箱最多只能容纳155件物品。

## KINGDOMS OF AMALUR RECKONING THE LEGEND OF DEAD KEL 六大派系及派系任务

### 1.誓战盟（Warsworn）

誓战盟是专为战争而生的雇佣兵军团，在对抗尼斯卡鲁人的战争中建立的首誓盟其实是誓战盟的前身，但战争胜利后首誓盟随即分裂为多个派系，最终演变为今天的誓战盟。誓战盟虽然已失去了往日风采，但它依旧是圣灵大陆上最强大的雇佣兵组织。尽管名义上只为出价高者而战，但誓战盟也有属于自己的荣誉和凝聚力，这正是其他佣兵组织所没有的亮点。



#### 推荐信（The Commendation）

首次进入格哈特镇后在旅馆大厅里会见到倚墙而立的雇佣兵奥斯特·奥杜拉，与其交谈获得追杀克拉斯特两兄弟的任务。奥斯加藏在镇外北面树林里，梅德佳位于东北方，逐一击杀后将他们的匕首带回给奥斯特·奥杜拉获得加入誓战盟的推荐信。

#### 道路巡逻（The Road Patrol）

前往格哈特镇东面的坚盾城堡，将推荐信交给城主提恩·德福里克，他会派主角去调查洛卡瑞恩附近频繁发生的商队遇袭事件。先去戴登希尔，在治疗师小屋中找到佣兵韦尔·兰迪。接着再到守望者之桥向奥斯特·奥杜拉报到，按照命令仔细调查周围5处可疑地点，一名雇佣被袭身亡后向北推进继续调查，最后巡逻队遭到一个混乱魔血猎手袭击，将其消灭后跟随奥斯特找到并干掉另外两只混乱魔。



拾起地上的塞本之心

#### 塞本之心（The Heart of Sibun）

奥斯特决定进入匪穴查清混乱魔入侵的真相，跟随他进入洞中。避开层出不穷的机关陷阱，帮助奥斯特打开通道门，发现一帮邪教法师在召唤混乱魔，战斗中奥斯特不幸身亡。在洞底深处击杀混乱魔暴君后找到塞本之心，将此物带回坚盾城堡交给提恩·德福里克，他认出这是誓战盟远古宝库中盗出的物品，提恩让主角前往艾拉希尔平原的誓战盟据点调查此案。

#### 锁和钥匙（Lock and Key）

来到艾拉希尔的强盗堡，向城主格里安·肖恩报道，他让主角去南面古代墓穴与找宝库看守者格温·安维一同调查此案。在古代墓穴入口见到格温·安维，两人一同进入誓战盟远古宝库，发现里面也

有信徒会的邪教法师，击杀敌方头目后找到一把宝库钥匙。返回强盗堡后，格里安·肖恩以失职罪名将格温·安维逮捕入狱，到后殿监狱中与格温交谈得知她忘记说钥匙的事情，把从邪教法师手里找到的钥匙拿给格里安·肖恩看，然后出堡前往缇灵之憩找侏儒锁匠泰里昂了解情况。锁匠家里有邪教法师埋伏，清场后从锁匠泰里昂口中得知有个叫费南的女誓言守护者请他打造了这把魔法钥匙。


从伊贡墓棺椁中拿取秘术战锤部件

### 家徒四壁（House of No Doors）

回到强盗堡禀报案情，见势不妙的女誓言守护者费南企图逃跑却被逮住，格里安·肖恩让主角负责审讯。到后殿监狱中询问费南，原来有个叫艾尔斌·梅洛的精灵假称能结束水晶战争，他花言巧语说服费南偷走并复制了宝库钥匙。回报格里安·肖恩后前往泰微利海湾，找到艾尔斌·梅洛，打败他后盘问得知拉什港海关有个叫哈斯特的人雇他干了这一切。海关大楼在拉什进门的左手边，径直走到楼内右上角与通风格栅窗对答暗号，无论是否说服成功，旁边通向密室的门都会打开，杀入洞内干掉疯狂的哈斯特，从他口中得知还有个叫贝森领主的家伙才是真正的幕后黑手，但贝森已出海逃往埃蒙岛，出洞到码头与格温·安维会合。

### 埃蒙岛（The Isle of Eamonn）

在码头上找到刚萨姆船长，出海北行抵达埃蒙岛，找到要塞后进入，剿灭所有信徒会邪教徒，查看壁画得知贝森企图效仿神话故事召唤混乱魔领主。当年传说中的英雄伊贡凭借秘术战锤成功阻止信徒会召唤混乱魔领主，如今看来又得用这把神器来降妖除魔。登船返回大陆，前往坚盾堡向提恩·德福里克禀报，提恩透露秘术战锤就在伊贡墓中，同时将主角的职衔提升为誓言之刃。

### 神秘之锤（The Mystic Hammer）

来到德泰尔沙漠进入伊贡墓，用提恩给的钥匙打开棺椁取得秘术战锤部件，赶往疾铁城与格温·安维碰头，再去南面启誓大厅，从侧面通道杀到命运结界前，等格温说完话后开启结界穿过神圣通道来到熔炉间，在熔炉前重铸秘术战锤部件获得完全版紫色战锤。格温·安维称混乱魔领主卡玛赞德被囚禁在虚空之地的云巅山，贝森正前往那里解放这只可怕的怪物。

### 山顶囚笼（The Mountain Prison）

来到南面云巅山，穿过云巅山道杀上峰顶，沿途会有6根卡玛赞德法柱挡路，装备秘术战锤将它们一一砸毁，接着找到正在率众施法的贝森，经过一番激战干掉他和他的爪牙们。此时混乱魔领主卡玛赞德的声音响起，它会劝诱主角投入自己麾下，如果拒绝可与随后赶来的格温对话，然后返回启誓大厅接受众城主庆贺，提恩·德福里克会将主角提升为真誓者，同时获得一张“真誓者”命运转折卡（力量系技能+1，对混乱魔暴击率+10%，击晕持续时间+6%）。

### 卡玛赞德的礼物（Khamazandu's Gift）

如果接受卡玛赞德的条件投入魔王麾下，格温会发现主角背叛誓战盟，杀掉她后再去启誓大厅屠光所有城主，最后跑一趟远古宝库偷走塞本之心即可成为叛誓者，同时获得一张“叛誓者”命运转折卡（力量系技能+1，物理伤害+10%，火焰伤害+5%）。

## 2.长歌栖所（House of Ballads）



长歌栖所是盛夏圣灵英雄们的故乡，盛夏王朝以及圣灵大帝泰塔利昂的传奇根源均可追溯至此。世俗世界中的魔法生物都被视为大自然的化身，圣灵族没有死亡之说，当他们“逝去”后总会在别的地方重生，他们的生命是永无休止的轮回。无限轮回中圣灵英雄的故事在长歌栖所的歌谣中既是对过去的缅怀，同时也是对未来的预言。但随着盛夏圣灵的衰落，他们的轮回之歌受到黑暗力量的腐蚀开始渐渐走样。

### 撒格瑞尔男爵之歌（Song of Sir Sagrell）

首次进入长歌栖所，与白衣哈拉姆对话得知撒格瑞尔男爵死于墓地树妖之手，如能铲除墓地树妖并夺回撒格瑞尔的戒指即可接替他在长歌栖所的位置。接下这桩差事后出门到右下角葛高思树洞，同样前来除妖的誓言守护者菲肯告知墓地树妖躲在巢穴深处休眠，只有摧毁3处心蔓才能将其引出。从旁边绕到后洞，接连扯动3处心蔓，返回中央大厅与菲肯合力斩杀墓地树妖，之后继续前进，从一具尸体上拾得长歌栖所印鉴戒

指，再消灭掉两只树妖后返回长歌栖所，与白衣哈拉姆交谈获授喜悦王朝男爵之位。

### 血骨长歌（Ballad of Bloody Bones）

作为长歌栖所的成员自然要出力效命，哈拉姆派主角前往双头魔领协助法拉拉爵士追杀魔头血骨。得到复活药水后，先到地图最南端的长歌礼拜所与文森王交谈，再去北方乌杜亚斯洞窟中找到法拉拉爵士，合力解救5处牢房中的阿尔敏囚徒，最后找到并击杀血骨，战斗结束后使用复活药水唤醒阵亡的法拉拉爵士，最终返回长歌栖所向文森王复命。



巫女温德梅尔的爪牙巨魔尼克斯

### 双骑斗巨魔（Two Knights and a Troll）

文森王给的新任务是前往长歌栖所图书馆取回英雄和巫女的传承之碑，来到地方发现联络人滕哈遭到巫女温德梅尔袭击，滕哈被困在魔法结界中，破魔咒语据说就藏在被巫女及其手下偷走的传承之碑中。来到东南方的森杜尔洞穴，与埃尔梅尔爵士和柯力司骑士合力击杀巫女温德梅尔的爪牙——巨魔尼克斯，并夺回5份圣灵传承之碑。回到图书馆查看隔壁回音石记录的所有内容，对滕哈诵读“你已经是人类了……”解开魔咒。巫女温德梅尔带走了英雄和巫女的传承之碑，如果她试图改变这首圣典之歌，长歌栖所的所有成员都会陷入巨大危险。主角赶回长歌栖所报警，结果发现巫女温德梅尔抢先一步抓走了文森王和长歌栖所的子民们。

### 下面有什么（What Lies Beneath）

与侥幸逃脱的白衣哈拉姆交谈，根据他的提议去圣埃德里克教区找易太尔神父打听巫女的法术，到地方发现神父被杀。与门外种地的修士交谈，得知易太尔神父死前曾与自己的炼金助手伍尔夫修士发生过争吵。搜寻易太尔神父的书房后出门钻入教区井内，根据神父日记里的记载在井下地洞中寻找4块失踪水晶，沿途遇到神魂颠倒的伍尔夫修士，他受巫女温德梅尔迷惑杀害了欲毁水晶的易太尔神父，说服或击杀伍尔夫获得能与水晶共鸣的长笛，使用长笛会在地图上暂时显示最后一块水晶的位置。返回长歌栖所，接到巫女温德梅尔的挑衅，与白衣哈拉姆商量后决定主动出击营救族人。




吹响笛子才能找到女巫水晶

### 冠军（The Champions）

主角带着哈拉姆给的复活药水来到北面的温德梅尔洞穴，路遇埃尔梅尔爵士，通过解咒或决斗夺得全套长歌栖所护甲，换上后才能通过前方荆棘围墙。接下来在瀑布河滩找到艾思文爵士的尸体，使用复活药水唤醒后与其展开决斗，战胜身为温德梅尔守护者的艾思文才能通过哭泣峡谷。前方又遇到柯力司骑士，解咒或决斗打发掉他，

### 被诅咒的王国（Cursed Kingdom）

巫女温德梅尔会引诱主角投入自己麾下，进入前方村中小教堂与总管撒格瑞尔交谈，得知巫女利用魔法水晶组建了一支军团，如能摧毁5块水晶必可让敌人陷入混乱。吹响伍尔夫修士给的长笛可暂时在地图上显现水晶位置，逐一找到并捣毁，接着返回撒格瑞尔处拿到钟楼钥匙，进入钟楼拉绳敲响大钟开启温德梅尔城堡大门。

### 英雄和侍女（The Hero and the Maid）

进入城堡后会依次遭遇法拉拉爵士、贝尔梅德女王、奥列恩夫人，解咒使其清醒或战斗击杀，最后找到文森王，带着他来到魔法障碍前，文森王心灰意冷交出国王标志后自行离去。通过屏障来到巫女温德梅尔前开始决战，大厅四周有很多陷阱，温德梅尔也会召唤大量妖兽助战。战斗胜利后可选择与温德梅尔共同统治长歌栖所，或激活惩戒模式将她干掉，然后返回长歌栖所成为新任国王。无论何种选择最终都会得到一样的“无神论者”命运转折卡（弧刃伤害+10%，法力值+6%，有3%几率窃取5点生命值）。

### 3.行旅会（The Travelers）

行旅会的大名响彻整个阿玛拉，他们是商人、工匠和盗贼的团队，神秘的圣职者通过圣坛祈愿的方式指挥调遣组织成员。行旅会在圣灵大陆上共有3处据点：星光营地、月光营地和日光营地。



#### 被指引的手（The Guided Hands）

在达兰塔什东部路边会遇见一个叫格里姆·温维格的盗贼，对话中如果选择加入行旅会可进入星光营地。在营地侧面的湖畔石台上找到女贼头科里加林，她让主角去圣职者圣地祈祷接受测试。到营地入口旁的圣职者雕像前祈祷，接到偷窃3件宝物的任务。先去戴登希尔的三灯旅店，等贵族伊芙威戈·格里尔瑞嘉入睡后潜行摸到床前偷走他的奖章。接着去圣埃德里克的小教堂，伺机潜行偷取棺椁内的裹尸布，如果潜行技能不高，被发现后不妨夺门逃跑，离村后即可安然无恙。最后到沃姆旅馆，扒走艮那·弗洛德的钥匙，到楼上他的房间里打开箱子获得地图，然后根据地图指引到以莎花苑入口旁挖取亡灵海盗牙签。带着3件东西回去找科里加林即可成为行旅会正式成员。

#### 蹑手蹑脚（The Silent Step）

科里加林给的第2个任务是从狩猎领主阿梅泰尔那里窃取布鲁之靴，先到圣职者石像前祈祷得知阿梅泰尔已经失踪，他手下的使徒阿盖斯可能知道其下落。在西堤找到阿盖斯，获悉阿梅泰尔因受布鲁之靴的诅咒而自困于阿图斯洞穴。赶到洞中说服或击败阿梅泰尔，战斗中阿梅泰尔打两下就会隐形逃跑，主画面右上角的小地图也会暂时消失，在洞内反复追击直至将其击倒缴获布鲁之靴，把靴子带回星光营地交给科里加林。

#### 越狱（Jailbreak）

引荐主角入会的格里姆·温维格外出执行任务被捕，科里加林让主角前去营救。到温恩狱找到被监禁的格里姆，他在窃取黑貂公文时被同样来找这本书的侏儒禁军抓住。从侧面通道迂回，找到黑貂公文后可用其与侏儒百夫长森图雷交换钥匙救出格里姆，或干掉森图雷夺得钥匙，找到潜行包后带着格里姆逃之夭夭。完成这个任务后，科里加林打发主角去月光营地找艾利欧恩·塔尔接新任务。

#### 他山之石（Something Borrowed）

月光营地就在拉什港出口外，号称金杯之王的贼头艾利欧恩·塔尔心情极度郁闷，因为艾利欧恩的妻子米亚·加南正和他闹分手。到旁边的圣职者雕像前祈祷获取任务细节，先去拉什港码头的海沫酒馆找小贩韦恩富，偷走他身上的畅饮神杯。接着去上城区伏吉伏里豪宅中偷走易卜索·伏吉伏里的印戒，到莉莉娅神庙中偷走米亚的少女头巾，行窃时如难度太大可服用潜行药剂，或强行扒窃，被逮住后主动交纳罚金脱罪。完成任务后去找艾利欧恩，虽然最终未能挽回这桩破裂的婚姻，但艾利欧恩终于走出情感的迷谷。

#### 做贼（Going Rogue）

艾利欧恩给的新任务是和一位名叫法斯麦·胡恩的业余盗贼合作偷窃雷森护身符，向圣职者雕像祈祷获取任务细节，旁边等候的法斯麦对盗贼们尊奉的圣职者不屑一顾。主角和他赶到雷森堡执行任务，法斯麦一路多嘴多舌又自作聪明，最后他抢先拿起护身符却中了石化诅咒。离开城堡去找艾利欧恩的路上遇到老熟人格里姆·温维格，他脱离行旅者公会后开始调查圣职者的真相。格里姆给主角一块米哈鲁之泪宝石，说这东西能解开法斯麦所中的诅咒，转身去试果然救下法斯麦，格里姆让主角回去向艾利欧恩假报法斯麦已死。

#### 镜子，镜子（Mirror, Mirror）

格里姆认为圣职者只是在利用行旅者的盗贼们，他、主角还有法斯麦本来都是牺牲品，为了复仇他计划将圣职者逐出行旅者。要实现这个目标需要有黑貂公文，唯有乌染之厅里的水镜能




向圣职者雕像祈祷可获得任务细节




陷入家庭危机的贼王艾利欧恩

查出黑貂公文藏在何处。向南进入乌染之厅，拾起门口装有布鲁之靴的工具包，穿过火焰通道时可换上布鲁之靴，18秒内免疫火焰伤害。沿着黑暗迷宫一直走下去，最后击败守护者并使用雷森护身符将其定住，拿取祭台上的水镜带到大厅出口交给格里姆。格里姆让主角混入德泰尔沙漠中的日光营地寻找线索，两人分头调查很快就能搞清圣职者的秘密。



日光营地的贼王阿金尼

### 推陈出新（Outside the Box）

到日光营地见过贼头阿金尼后去向圣职者雕像祈祷，接到窃取大师开锁工具的新任务，这件宝贝在艾诺伦·科瑞艾特的首饰盒中。来到艾德萨城的研究所，对侏儒学者艾诺伦行窃时被她识破，出钱收买或说服她可得知装着大师开锁工具的小盒子被放在艾德萨武器库的走私物品保险箱中。偷偷潜入武器库，避开守卫盗走华丽的小盒子，出城回日光营地找阿金尼，她建议主角去墨忒斯矿业找吉昂·斯特比克，他研究的"艾利乌斯引擎"可以打开密封小盒子。吉昂·斯特比克就在研究所入口，说服他或偷走钥匙，或直接撬锁打开地下室，使用"艾利乌斯引擎"打开盒子获得万能钥匙，返回营地向阿金尼交差。

### 经典误导（Classic Misdirection）

向圣职者雕像祈祷申请新任务，行旅会的仇家马恩即将被判处死刑，但据说他前半辈子囤积了不少财宝，圣职者让主角潜入罪人洞穴，想法从马恩手里搞到这批宝藏。到罪人洞穴的囚室中找到马恩，他交出宝库钥匙并告知财宝就在蛇尾洞穴，不过宝库钥匙有3把，另外两把钥匙已经落入两个强盗部族手中，估计这两帮人此刻已经在为争夺财宝开打了。赶到蛇尾洞穴果然见到两伙人在厮杀，清场后收齐3把钥匙打开马恩的宝箱，发现里面除了一张嘲讽寻宝者的纸条外什么也没有，原来这竟是马恩的一个恶作剧。



出言不逊的法斯麦·胡恩

### 失窃的信（The Purloined Letters）

离开蛇尾洞穴时遇到格里姆，他已探听到黑貂公文就在艾德萨的大图书馆中。进入大图书馆后与先赶到的法斯麦碰头，从他脚下的井盖潜入储藏室来到禁忌之厅，找到黑貂公文后用遗漏幕布裹住它带走，从大厅左上角的梯子爬入圣律院，然后到疫难所找到格里姆交差。

### 亲密无间（Thick as Thieves）

格里姆已查出所谓的圣职者就是日光营地的阿金尼，她装神弄鬼利用行旅会的盗贼们为自己办事，格里姆计划利用黑貂公文栽赃阿金尼，让她在艾德萨的侏儒大牢里蹲到天荒地老，然后再揭穿这位圣职者的真面目，还行旅者的同仁们一个自由天空。主角回到日光营地，从墓坑进入圣职者老巢后迎头撞上阿金尼，原来她已知道格里姆的计划并希望收买主角对付格里姆等人，无论主角拒绝与否，阿金尼都会赠予圣所钥匙。走另一侧通道从科里加林手中拿到黑貂公文，仔细听她述说如何通过守护者魔眼。从大厅最深处拿到风袋，在有两个大火盆处使用风袋吹熄火焰避免守护者魔眼发出警报，最后有两扇魔法门分别通向两种结局，走西侧入口是陷害阿金尼，走东侧入口是陷害格里姆。经过战斗击败要陷害的对象，将扯去遗漏幕布的黑貂公文塞入对方袋中，通过魔法追踪而来的侏儒禁军立刻出现，迅速与合作者逃离现场。完成这个任务后可获全套幽暗系列皮甲，帮助格里姆得到"战车"命运转折卡（所有敏捷技能+1，穿刺伤害+6%），帮助阿金尼得到"节制克己"命运转折卡（所有敏捷技能+1，闪避几率+6%）。

## 4.悲恸栖所（House of Sorrows）



悲恸栖所由脱离的盛夏圣灵的寒冬圣灵所建，两派圣灵之间的漫长战争导致寒冬圣灵未能组建自己的王廷，但悲恸栖所却由此得以诞生。悲恸栖所的圣灵首领也被称为泣王，泣王远离红尘俗世，全力提倡崇拜腐朽和衰败，寒冬圣灵们将这个习俗一直延续到今日。由于图萨德恩人的崛起，悲恸栖所的寒冬圣灵们面临着灭顶之

灾的威胁，唯一能拯救他们的只有一位来自外界的英雄。

### 悲鸣绕梁（The Sorrows Call）

在科瑞肯沼泽旅行途中会遇到一位来自悲恸栖所的圣灵比萨瑞恩，他邀请主角前往明验大厅共商对抗图萨人大计。进入明验大厅与眼球状的比萨瑞恩之声交谈接受考验，探索周围先消灭追杀泰布里尔的双头魔完成首项试炼。接着遇到中毒的卡德洛克，选择杀死他解除痛苦或拒绝杀人，如果说服成功会洞察比萨瑞恩在幕后操纵这一切。最后找到比萨瑞恩真身，交谈中得知他是悲恸栖所之王，希望主角能帮助寒冬圣灵们对抗图萨族人，最后比萨瑞恩恳请主角向其动手，无论如何选择都会通过试炼。

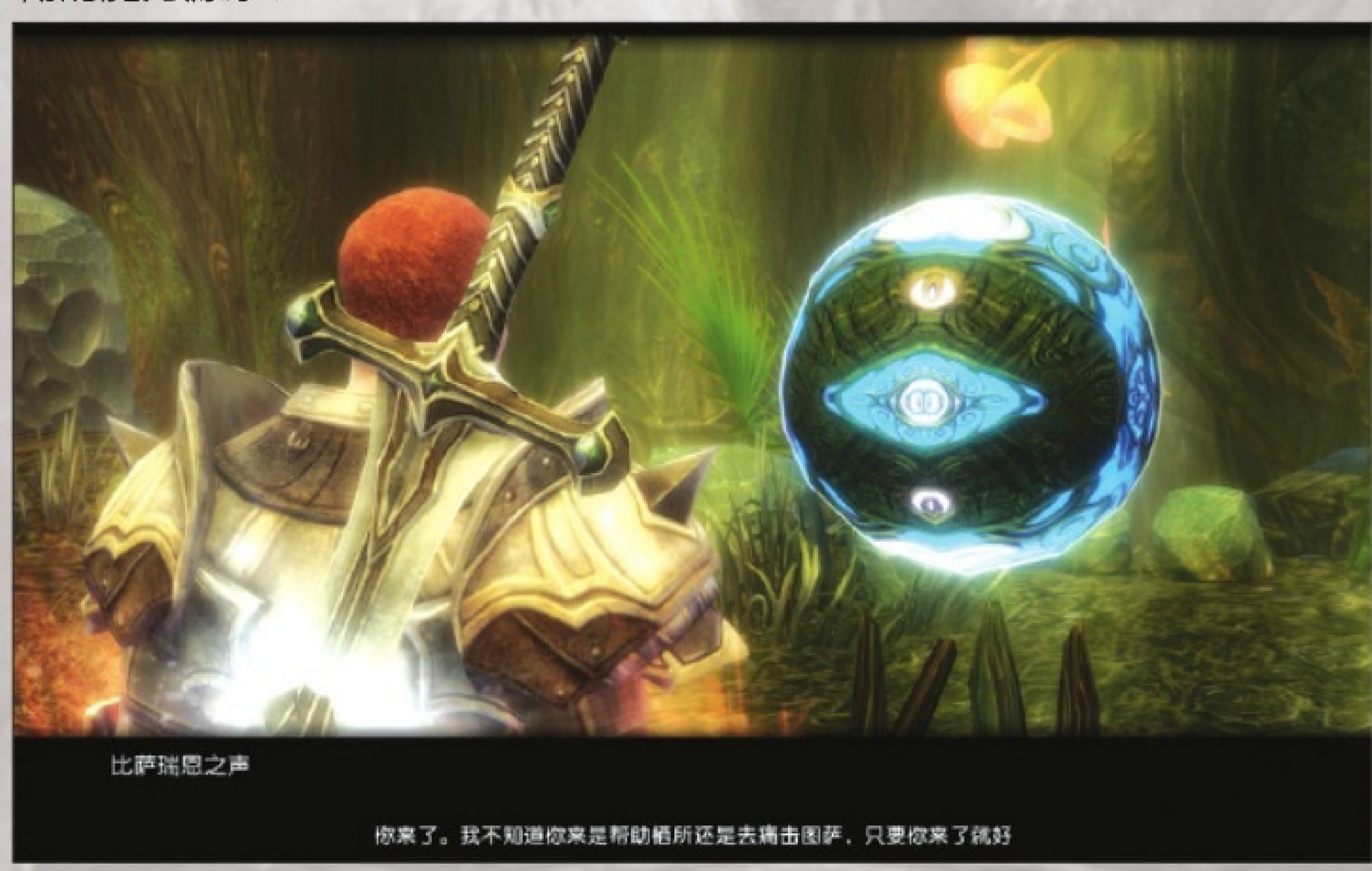

使用印记之石打开防护栅

### 亡者之声（Voices of the Dead）

进入明验大厅隔壁的悲恸栖所，与比萨瑞恩长谈获悉指挥图萨人进攻的是一位身份不明的图萨间谍撒图灵，谋杀同胞的殓灵官卡德洛克有重大嫌疑，递恸人泰布里尔可为主角提供援助。进入冬陵后先护送泰布里尔前去查看被害者尸体，到地方后泰布里尔施法调查，主角抵挡周围被魔法引来的圣灵怪，战斗结束后泰布里尔查出卡德洛克藏在死溺丛林的西奥兰地穴。

### 阋墙（A House Divided）

前往死溺丛林找到西奥兰地穴，进去干掉卡德洛克和他的蜘蛛喽啰，返回悲恸栖所发现受伤的泰布里尔倒在门口，原来悲恸栖所族人造反欲推翻在他们看来过于软弱的比萨瑞恩，叛军封堵栖所正门并准备向图萨人发动进攻。主角从明验大厅绕路进入栖所找到比萨瑞恩，得知意气用事的叛军聚集在坠落大厅，他们很可能会遭到图萨人的伏击。与泰布里尔迅速赶到东南方的坠落大厅要塞，这里果然遭到图萨人袭击，撒图灵关闭了要塞防护栅，泰布里尔建议开启3处印记之石打开防护栅，进入要塞深处迎战图萨小头目米瑟尔，米瑟尔半血后逃匿，其实他也不是众人一直在寻找的撒图灵。返回悲恸栖所向比萨瑞恩禀报，他推断图萨人的真正目标是名为悲恸的魔力源泉。



眼球状的比萨瑞恩之声

### 长老（The Eldest）

只有两位上古栖所长老知道悲恸所在何方，主角受比萨瑞恩委托前往达墨罗克寻找这两位长老。在洞中祭坛前使用依瑞斯印记之石召唤4只鱼人怪，将它们引到两侧印坛前杀掉才能打开对应的魔法屏障门。用这个方法此法找到正在闭关冥想的卡尔洛德和阿拉兰斯，卡尔洛德是法师，阿拉兰斯是弧刀盗贼。主角要选择与两位长老中的一位同去泣王洞穴寻找能够触发悲恸的钥匙，另一人则回悲恸栖所指导比萨瑞恩。

### 泣王（The Weeping King）

进入泣王洞穴后，从长老手中获得岩石祈祷图腾，在洞中消灭3只高阶妖怪后夺得长叶、火焰、清水3种祈祷图腾，用祈祷图腾打开通道门，在辛希尔之眼前踩下踏板石并按左右中顺序拉动杠杆，内洞门开启后进入拾取枯萎的树枝，这就是触发悲恸的钥匙。返回悲恸栖所迎来的却是比萨瑞恩的奸笑，原来这家伙居然是卧底20年的图萨奸细，他就是传说中的撒图灵。比萨瑞恩



逃走后，他的手下米瑟尔带着一帮图萨武士前来清场，干掉他们后发现泰布里尔居然是泣王的转世化身。

### 甜蜜忧伤（Such Sweet Sorrow）

进入悲恸栖所的灵界伊莎拉，与不远处的泰布里尔交谈，得知比萨瑞恩躲在附近企图释放悲恸制造波及整个大陆的混乱。击杀4名堕落守护者摧毁4处能量节点打开魔法屏障，接着挑战比萨瑞恩，这家伙不但法术高强还会召唤大量强力小弟助战。战斗胜利后泰布里尔发现悲恸已开始释放，为了世界和平她甘愿牺牲自己封印悲恸的力量，悲恸栖所至此灭亡，主角成为这场悲剧的唯一见证人。返回凡间后获得“秋之使徒”命运转折卡（元素伤害+5%，对圣灵族伤害+5%），在前方祭台上可拾取紫色法杖悲恸。




最后迎战比萨瑞恩

## 5.勇士栖所（House of Valor）

勇士栖所是竞技场和角斗士的代名词。荒漠深处烈日暴晒下的竞技场中，武士们以你死我活的搏斗佐证自己的勇名，最后的优胜者获得冠军称号并成为栖所统治者。建立勇士栖所的圣灵们早已化作历史的尘埃，竞技场中只剩下各族武士的血腥咆哮，欢呼的人群中很少有人知道这里曾是圣灵的家园，更没人想过终结冠军马格努斯的统治。

### 获取勇名（Earning Valor）

德泰尔沙漠中有处勇士栖所，和入口的管理员雅金·马德森交谈接受竞技场挑战，进他身后的斗士崖洞，与瑞摩斯·血鹰谈话后选择3名候选搭档之一参战，他们分别是剑士维格·宽盾、秘研社法师海尔格·白诗、匕首盗贼艾瑟·阿尔法林。选好搭档队友后进入竞技场以孤星斗士身份迎战瑞摩斯·血鹰等4名对手，战斗胜利后去找雅金领取赏金，接着到旁边赌场里找赌场大亨约库尔·凡嘉德，约库尔有意投资主角的竞技战队，但需主角先在赛场上证明自己，他还会赠送一件紫色盗贼头盔。




进入竞技场开始生死较量

### 魔法师（Magic Men）

回到崖洞口找雅金继续比赛，这次的对手是博丁·博古斯带领的法师小队，推荐选匕首盗贼艾瑟作搭档，集中火力逐个解决敌人才能赢得胜利。

### 基础佣兵（Simply Mercenary）

下一场比赛对手是短鞋阿戴尔的盗贼小队，推荐带上剑士维格，先杀远程弓箭，再对付近战，战斗胜利后去找雅金领赏。

### 勇气提议（A Valorous Proposition）

雅金提到竞技场冠军泰尔·马格努斯也有意和主角谈合作，到对面冠军别墅中找到泰尔，他提议下场比赛由主角单人出战，这样很多人都会押主角输，但他会押主角获胜，以少博多自然可以大赚特赚。离开冠军别墅后会遇到约库尔·凡嘉德，他劝主角不要上当受骗，泰尔·马格努斯的真正用意是想让主角送命。与雅金交谈后孤身进入竞技场开始比赛，这次的对手疯狗会无限召唤盗贼助战，经过苦战击败他获得胜利。去冠军别墅再找泰尔·马格努斯，这家伙果然露出一副小人嘴脸让主角滚蛋。

### 好吧，我们开始吧（A Viper For All Seasons）

新的比赛对手是霍登·拉斐特率领的蝰蛇小队，敌方队伍人数众多，法师、剑士、枪兵、匕首盗贼和弓箭手等职业一应俱全，胜出后继续找雅金去领赏。

### 见见马格努斯（Meeting with Magnus）

雅金转告泰尔·马格努斯又想谈谈，按照约定来到市场台阶后面的空地，见到弓箭杀手赛鲁斯·艾尔林和一帮刺客。原来泰尔使个调虎离山计，引开主角的同时将主角搭档们赶入竞技场送死。干掉刺客们后火速返回，雅金和约库尔·凡嘉德告知泰尔把巨魔丢进竞技场，显然是想置人于死地。击败斗士崖洞中阻拦的保镖后闯入竞技场，与3位伙伴一同干掉两只岩石巨魔，战斗结束后去找雅金领赏。



为拯救队友迎战岩石巨魔

### 冠军挑战赛（Championship Match）

最后的冠军决战终于到来，与雅金对话后在斗士崖洞中选择搭档，然后入场迎战泰尔·马格努斯带领的勇气王师小队。干掉这个卑劣的小人后，主角荣升为勇士栖所的新任冠军，出门与雅金交谈获得“超级英雄”命运转折卡（伤害+5%，伤害抵抗+5%），以及一柄紫色大剑——绅士之助和冠军别墅的钥匙。

## 6.秘研社（Scholia Arcana）



阿卡纳纪元数百年前，3位英雄推翻女巫希亚拉·西塔努斯的统治解放了整个艾拉希尔平原的百姓，他们后来建立了秘研社。秘研社位于以莎花苑，社内魔法学者们热衷于研究阿玛拉境内出现的各种奇特现象和魔法物品。秘研社向来以治学严谨考证缜密而闻名，其成员对奥法知识的渴求和奉献精神当世无双，他们算得上是阿玛拉法师中的精英。

### 火之试炼（Trial by Fire）

进入以莎花苑后，在南面的秘研社大使馆中可以向奥格拉·特内特导师申请加入秘研社，然后去递恸大厅找学士阿特兰·恩查接受入门试炼。按照恩查的指示，站到法环中央进入试炼幻境，斩杀法罗戈塔、图萨士兵等怪物后在村子附近遇到一名奇怪的女巫，帮她打退敌人后试炼突然中断。恩查告知主角试炼过程遭到不明魔法力量干扰，维持法阵的几名法师死伤惨重，但主角也算通过测试成为秘研社一员。

### 奥德赫遗迹（The Ruin of Aodh）

加入社团后的首个任务是前往奥德赫遗迹调查魔法波动事件，在遍布火焰爆炸陷阱的遗迹洞穴里击败被某种神秘力量控制的诺艾拉·伊格纳斯，搜索旁边宝箱找到1颗太阳石。把这颗宝石带给恩查，他并不相信诺艾拉有实力制作这种东西。

### 僵尸新娘（The Unquiet Bride）

艾拉希尔平原的艾格里尔堡发生离奇失踪事件，秘研社派出精英法师雷凯拉·菲尔前去调查，但这位法师自己也失踪了。主角接下任务后先去塔拉瑞恩找知情人犹八·卡莱德斯，与这位大贤者合力击退劫匪，他自称从被劫商队处获得一份雷凯拉法师的信笺，信中提到艾格里尔堡有位叫帕特里克·莫甘的人。来到艾格里尔堡，在渡鸦酒馆中找到帕特里克·莫甘，他证实雷凯拉法师的离开相当突然，甚至连行李都没带走。上楼搜索雷凯拉的房间找到日记，里面记述她计划前往图兰洞穴调查离奇凶案。到图兰洞穴中找到被囚禁的雷凯拉，得知帕特里克·莫甘是个死灵法师，他用邪术复活自己的亡妻并以村民血肉饲养。继续前行找到帕特里克，干掉这个鬼迷心窍的家伙根除僵尸之祸，从梯子爬上去正好是帕特里克的住所，返回渡鸦酒馆见到脱险的雷凯拉，最后到拉什港秘研社向恩查禀报。

### 碎星瀑（Shardfall）

艾米亚村的镶嵌师安加·艾德姆经常向秘研社报告各种荒唐神秘事件，这次他又有更不靠谱的报告，恩查命令主角介入调查。到艾德姆家找到他了解情况，得知出产宝石的碎星瀑洞穴最近




秘研社大贤者犹八·卡莱德斯

突然发出怪啸声，而且洞中变得奇寒无比，艾德姆的助手唐纳·卡迪入洞探查也有去无回。艾德姆想做一个暖身符咒进入碎星瀑洞穴探险，他希望主角能帮忙弄到制作符咒所需的犬妖王心脏。到村子北面猎杀犬妖后带回心脏交给艾德姆，获得提升火伤和冰抗的紫色温暖垂饰，装备上后进入碎星瀑洞穴，一路除妖并找到唐纳·卡迪的尸体，洞内有个叫卡多克·里恩的法师被邪魔附体，经过一番战斗将其击杀后获得霜冻之石。

### 瓶中霹雳（Lightning in a Bottle）

返回拉什港，秘研社的埃兰·梅斯宁告知恩查跑到天空王座山顶上捣鼓某种魔法试验。闯过双头魔营地追上天空王座之巅，目睹恩查召唤闪电，结果他被从天而降的闪电击飞坠落山下，下山寻到平原最南面才发现恩查的尸体。某种神秘的邪恶力量控制了恩查，击杀行尸后找到风暴石，返回拉什港向埃兰·梅斯宁报告。



### 心乱如麻（A Crowded Mind）

埃兰·梅斯宁让主角去见大贤者犹八·卡莱德斯，从侧门进大贤者寓所发现这位老朋友倒在法阵中，主角伸手触摸尸体头顶的空白进入幻境。在幻境中见到卡莱德斯的灵魂，他声称女巫希亚拉·西塔努斯渗透并控制了好几位秘研社学士的心智，卡莱德斯请主角帮忙解除女巫的控制诅咒。在幻境中分别前往南北两侧消灭各种欲望的化身，卡莱德斯得救后会让主角选择自己意识中的无畏或纪律作为回报，选择无畏获得“肆无忌惮”命运转折卡（元素伤害+5%，所有法术技能+1），选择纪律获得“自律”命运转折卡（元素抗性+5%，所有法术技能+1）。与卡莱德斯对话离开幻境，在秘研社花园里找到复活的卡莱德斯得到大学士指环。



最后对希亚拉施展终结技

### 真相（Revelation）

卡莱德斯透露，秘研社的建立就是为了对抗黯灭天女巫希亚拉·西塔努斯，女巫借助主角的入社试炼逃出封印，现在只能用3件法宝将她诱出再次封印。将之前任务中得到的风暴石、霜冻石和太阳石插入花园中的3座雕像，女巫果然出现并随手将卡莱德斯打入封印禁锢，主角只好单挑希亚拉，将其击败后与埃兰·梅斯宁交谈获得卡莱德斯的遗信和大贤者指环。卡莱德斯被永远留在了禁锢幻境，主角则成为秘研社新一任大贤者。

# 《惩罚》主线任务流程

## 逃出黑暗（Out of the Darkness）

寒冬王朝新任国王加德弗洛以神之名义向阿玛拉各族人民宣战，为其充当侵略先锋的不死种族图萨德恩人横扫四方攻无不克，主人公在保卫家园的战斗中不幸阵亡，醒来后发现自己居然躺在洞穴深处尸堆中。站起身后沿着道路前进，上台阶从门边尸体处拿到生锈的长剑，砍杀前方挡路的鼠怪练手，发现本地侏儒们正遭到图萨德恩战士围剿。消灭几名图萨德恩人救出侏儒因塞尔，从他口中得知此地是灵魂之井，侏儒教授付默罗·修戈利用灵魂之井研究不死之术，主角的复活很可能是他试验的结果。

目睹图萨德恩人炸毁灵魂之井后，一路学习使用盾牌、弓箭、潜行偷袭和魔法攻击等基础操作，最后将因塞尔护送到军械大厅分手。在实验室里找到付默罗·修戈教授，教授发现自己多年的研究终于有了成果不禁欣喜若狂，怎奈图萨德恩的凶徒们已杀上门来，修戈教授吩咐主角立刻逃往格哈特镇找自己的朋友织命者阿加斯，然后义无返顾冲出门外引开敌人。主人公离开星萃之塔实验室后很快遭遇一只岩石巨魔Boss，先清小怪再以游击战术将石魔轻松放倒。



在修戈教授掩护下逃离星萃塔



## 走进光明（Into the Light）

离开阴暗的地下世界后终于来到阳光明媚的地面，出口附近有几位侥幸逃出的侏儒。过桥后下水游到左侧瀑布暗洞内消灭鼠怪，利用开锁和解咒打开周围几个宝箱斩获颇丰，返回时从左侧河滩登陆时搜索倾覆马车，旁边还有座米哈鲁神龛可获暂时增益加成。再往前走杀死巨熊救出被困的侏儒古兰，得知他是个卧底密谈后可敲诈勒索钱财。采集周围发光的植物可随机获取草药原料，干掉对面群狼后进入石烛矿洞，消灭洞内狗头人，搜索宝箱时注意陷阱，获得法杖和长剑后出洞继续南行，见到路边休息的阿加斯，交谈中得知织命者是命运的预言和指引者。在与突然来袭的图萨武士混战中学会使用惩戒模式战斗，然后选择最适合主角的命运卡片（职业路线），阿加斯吹嘘了一番宿命论后推荐主角去找他的老友艾登。

继续前进来到格哈特镇，注意别错过路边可增加经验值和声望的传承石，如果安装了DLC资料包，可在小镇入口处的快递宝箱内获得赠送的多组高级套装。格哈特镇有很多分支任务，诸如拯救受伤精灵女、寻找失踪的炼金学徒等，主角也可到铁匠铺内学习分解和锻造装备，或到炼金房中学习配制药剂。穿过镇子来到约凡，在艾登小屋中发现这位织命者已不幸身亡，遗体旁有位精灵女子阿兰·希尔声称艾登是被图萨人所杀，阿加斯随后赶来为老友料理后事，他与主角约定在德拉茨相见。

经过漫长旅行来到德拉茨见到阿加斯，对话栏左侧增加“解放命运”选项按键，这其实是个花钱洗点功能。跟随阿加斯进入废墟洞窟大战双头魔和狗头人，两人来到洞底深处的命运剧院，主角触摸大厅中央的石柱获得命运古抄本，但此书被圣灵所封印暂时无法阅读。此时追踪而来的图萨人突然杀出，女精灵阿兰再次现身协助主角和阿加斯战斗。战斗结束后，阿兰建议主角去长歌栖所找寻求圣灵帮助，阿加斯不太信任阿兰，他建议主角前往戴登希尔查清图萨人的真正意图。


触摸命运石柱获得古抄本

## 玩火自焚（The Hunters Hunted）

先去戴登希尔的三灯旅店，与柜台前的阿加斯交谈，得知寒冬王加德弗洛派出一队精锐图萨勇士专程来刺杀主角，敌人利用一种名为帝尔诺基之眼的大型魔法设备进行追踪定位，摧毁这东西就能阻止图萨人的追击。选择两人前后夹击战术后跟随阿加斯来到猎手洞穴，干掉所有挡路的图萨人，最后摧毁帝尔诺基之眼时，加德弗洛的幻影出现并扬言要除掉主角。因为主角拥有改变命运的力量，计划征服圣灵大陆的加德弗洛视其为心腹大患，急欲除之而后快。

## 新敌旧友（Old Friends, New Foes）

来到长歌栖所，在荣耀厅找到阿兰，把命运古抄本交给她身边的圣灵大师格林奈尔破译，由于抄本中谈到命运的改变、神的死亡等惊世骇俗的内容，老成持重的格林奈尔认为这份抄本是赝品。阿兰对格林奈尔的看法嗤之以鼻，她建议主角直接去找圣灵大帝泰塔利昂解读古抄本，可要进入大帝所在的以莎花苑必须获得尼拉瑞姆的帮助。

到达兰塔什东南的尼拉瑞姆堡中找到这位树灵，尼拉瑞姆说受棱水晶腐化污染的巨魔族群在女酋长谷纳什带领下欲对树灵不利，话都说到这份上，看来不帮忙出把力是不行了。到哈吉大坝洞中与传送过来的阿兰汇合，沿途与巨魔战斗中发现图萨人在背后操纵，击杀被棱水晶狂暴化的谷纳什后向尼拉瑞姆复命，得知图萨人企图利用棱水晶腐蚀心智的效果在圣灵大陆掀起大乱。按照树灵指示到西堤之心水池冥想，从开启的密林通道顺利进入以莎花苑并与伊洛恩总管交谈。



这位圣堂武士乔利雷也不是什么好鸟

成功将获得重酬以及乔利雷的友谊。

到大图书馆找到奥克提尼，这家伙见主角没死果然耍起无赖，撒腿逃跑的同时还派出大批白掌刺客堵截，主角跳上脚手架紧追不舍。奥克提尼停下时会发射连珠火球或冰球，有时还有魔法罩护体，利用翻滚闪避他的魔法攻击，消灭周围所有刺客即可消除魔法罩，一路追追打打最后以惩戒攻击将其彻底击败并抛入圣律院的窗子。战斗结束后乔利雷得意洋洋宣布奥克提尼已经完蛋，但她根本不知道范特里尼奥的下落。主角与赶来的修戈交谈，得知他从文献中查到范特里尼奥可能在科瑞肯临海的某座岛屿上。范特里尼奥虽然也是研究不死之术的法师学者，但其为人并不厚道，修戈建议主角与之打交道时千万要多加小心，击败奥克提尼后可再次获得经验值+5%的命运转折卡。

## 风雨欲来（The Coming Storm）

主角进入以莎花苑深处的王宫见到盛夏王朝的首领圣灵大帝泰塔利昂，将古抄本放在花台上，泰塔利昂触摸它后说出抄本中所预言的未来。寒冬王朝统治者加德弗洛被某种神秘的邪恶力量操纵，主角命中注定要与之抗衡，但未来之路究竟如何依然不可捉摸。成功解读古抄本后，主角获得经验值+5%的命运转折卡。泰塔利昂建议主角向朋友们寻求援助，与身后的阿加斯交谈，他提议找到侏儒教授付默罗·修戈。再与阿兰·希尔交谈，她提议去艾拉希尔平原请退隐的女将军泰勒拉重新出山对付图萨军团。

## 老朋友（An Old Friend）

掩护主角逃离灵魂之井的侏儒教授付默罗·修戈并未战死，现在只有他的资助人侏儒圣堂武士长老奥克提尼知道修戈的藏身之处。经过旅行来到泰德尔的虚空之地，最后登上鸟瞰营地找到奥克提尼，他告诉主角修戈一直在不停逃亡，但修戈曾将盐井矿洞当作实验室，也许他会在那里出现。进入南面不远处的盐井矿洞，从被残忍杀害的侏儒尸体上取得钥匙和撕碎的羊皮纸，用钥匙开启木门前进，消灭沿途神出鬼没的僵尸，上坡时小心绊绳弓弩陷阱。在洞底深处找到付默罗·修戈教授，但还没说两句话身后就来了一群白掌刺客，与修戈并肩战斗打发掉这帮敌人。战斗结束后修戈恍然醒悟，这些紧随主角而来的刺客应该是奥克提尼派来杀自己的，灵魂之井建成后奥克提尼已经不再需要修戈。主角如果想知道自己死而复活的真相必须在另一位法师学者范特里尼奥帮助下进入阿拉巴斯塔，但只有奥克提尼知道范特里尼奥的下落，而要制服这位阴险的长老必须向他的对头——女圣堂武士乔利雷求助。

## 高处逢敌（Enemies in High Places）

经过长途跋涉来到侏儒主城艾德萨，刚进门遇见的外交所管事布鲁格会免费赠送一套福利住房，房子就在前面不远处的砂岩庄园，有储物箱、床还有衣橱。到外交所找到圣堂武士乔利雷，乔利雷声称没有确凿证据圣律院无法对奥克提尼定罪，主角决定去大图书馆找奥克提尼探探口风，没走几步却遇到乔利雷的副官艾德·弗瑞克斯，原来刚才乔利雷所说的都是官方辞令，这位副官带来了乔利雷的私下合作建议：主角出面揭发奥克提尼，一旦

## 大将军（The Great General）

旅行到大陆北方的艾米亚村，在蓝熊酒馆里与阿兰详谈，泰勒拉将军因烈日堡战役的失败而退隐，她现在正在艾拉希尔西北方的乌鲁地宫寻找某件宝物。北上来到乌鲁地宫外见到泰勒拉将军，乌鲁地宫中有一柄混乱魔公爵獠牙打造的武器贯辉，得到它可以彻底改变烈日堡的不利战局。开启乌鲁地宫大门需要奏响风之石的乐声，得到以瑞斯之铃后先去拨动旁边最近那块风之石，干掉闻声而来的混乱魔血猎手并向泰勒拉将军复命。接下来还需走遍艾拉希尔平原各地奏响另外4块风之石，每块风之石都意味着漫长


寻找散落各地的风之石

跋涉和艰苦战斗。全部完成后回到开启的乌鲁地宫门口，跟随泰勒拉将军杀入洞中，找到传说中的长枪贯辉后，泰勒拉跳上祭坛拔枪，主角抵挡四面涌出的混乱魔，最后挑战看守圣器的Boss阿扎哈尔。阿扎哈尔会伸长手臂杵击和冲锋，还会喷吐冰火远程攻击，贴紧它尽量向侧面翻滚闪避其攻击。打倒阿扎哈尔后泰勒拉也拿到贯辉，两人准备渡海前往烈日堡收拾围城之敌。

## 突围（Breaking The Siege）

跑路来到东北面的海港城市拉什，该城统治者伊伦德·卡尔斯因为担心自己的城市受战火波及而拒绝派兵增援一海之隔的烈日堡。主角赶到上城区，经过一番交谈终于说服伊伦德出兵出船，获得伊伦德的戒指，回到下城区码头找到队长多德温起航前往烈日堡。靠港后见到烈日堡指挥官奥维林，烈日堡陷入图萨人包围已长达10年，最近图萨军团的首领巫妖骑士麦尔温召唤巴洛魔准备发动致命攻击，奥维林计划让主角和泰勒拉将军袭杀麦尔温，失去契约控制的巴洛魔必然调头攻击图萨人，从而化解围城困局。

在城中逛逛，休整补给完毕后到正门前与奥维林交谈确定开战，很快城下图萨军团如潮水般涌来，城中守军派精锐勇士开门迎击，主角与泰勒拉趁乱分头寻找巫妖骑士麦尔温。主角在城墙上的混战中遇见阿兰，协助守军斩断图萨人的攻城云梯并救出被俘的己方士兵，直到发现正与泰勒拉厮杀的麦尔温。麦尔温的近战攻击无法打断，想要击晕或麻痹他更不可能，利用远程攻击或闪避游击战术耗尽他的血槽后予以惩戒斩杀。麦尔温死后，巴洛魔背上还有个图萨小鬼在操纵这头怪兽，身受重伤的泰勒拉掷出贯辉长枪击杀小鬼，她为烈日堡的战斗献出了自己的生命！失去束缚的巴洛魔发狂胡乱攻击两军士卒，主角赶紧冲到城墙边迎战这头可怕的巨兽。近战职业唯有在巴洛魔贴近城墙使用一对巨螯砸击时才能打到它，借助翻滚避开它的横扫和眼中光波，这家伙偶尔会把脑袋趴在城墙上休息，此时正是痛揍它的好机会。主角最终发动惩戒攻击钉住双螯投出魔矛刺透这怪兽的头部，巴洛魔轰然倒下，图萨人的部队见势不妙四散溃逃，烈日堡之围终于宣告结束。战斗结束后与指挥官奥维林交谈获得增加经验值和伤害的新命运转折卡。



惩戒模式下斩杀巫妖骑士麦尔温



主角对巴洛魔最后的惩戒一击

## 寂静降临（Silence Falls）

虽然进犯烈日堡的图萨军团被击退，但整个科瑞肯地区仍有不少图萨人在活动，据说沼泽和丛林中存在着某些抵抗图萨入侵者的武装势力，奥维林指挥官委托主角去寻找并联络这些敌人的敌人，力求建立对抗图萨人的团结统一战线。没想到主角刚出城就遇见来自悲恸栖所的寒冬圣灵锡丹，锡丹不认为加德弗洛是寒冬王朝的合法统治者，他声称要为寒冬王朝的未来推翻那位暴君，至于具体的合作事宜，锡丹邀请主角到秘密据点详谈。


走出烈日堡见到来自悲恸栖所的锡丹

旅行到东北方巢穴中见到以锡丹为首的抵抗军，锡丹提议摧毁图萨人建立的3座棱水晶方尖碑，让加德弗洛无法继续污染这片土地，完成此事后他们将带主角去见范特里尼奥，并帮助主角进入阿拉巴斯塔。接下这桩跑腿差事，找到3座棱水晶方尖碑，消灭碑旁的图萨守卫并砸碎红色水晶图腾，每次加德弗洛的幻象都会出来放话威胁，他提到邪神帝尔诺基即将降临毁灭整个世界。回到锡丹那里获得紫色锡丹弧刃奖励，阿巴斯塔的入口被荣耀栖所哨卫堵住，范特里尼奥知道一条可以绕过去的秘道，锡丹提出带主角去丹娜星岛找这位法师老朋友。

## 昔日回声（Echoes of the Past）

科瑞肯西侧的塞勒得海岸有一株腐黑之树，到那里找到锡丹和阿兰，从树下的黑雾秘道中传送到丹娜星岛。岛上到处是僵尸，看来范特

里尼奥的试验又出了岔子，主角与阿兰杀开一条血路进入丹娜星塔楼，进塔后不久阿兰留下断后阻击僵尸。主角沿着环形通道上楼找到范特里尼奥，范特里尼奥提到主角曾和他一同潜入阿拉巴斯塔偷棱水晶，但后来不知出了什么问题导致主角死亡。说话间大批尸偶之子和魅魔出现，主角与范特里尼奥联手消灭所有亡灵怪。战斗结束后丹娜星塔楼轰然倒塌，范特里尼奥答应带主角再次进入阿拉巴斯塔，不过他们要面对的荣耀栖所守卫者卡利斯·德伦却是一位刀枪不入的超级英雄。范特里尼奥让主角先去修伯旷野等候，他要去找某件能克制德伦的法宝。


加德弗洛会召唤克隆分身

## 骄兵必败（Pride Before a Fall）

主角来到修伯旷野得知先到一步的精灵勇士们向荣耀栖所发动进攻却被德伦杀得片甲不留，随后赶到的范特里尼奥带来了德伦的双胞胎妹妹迪斯的精魂石，据说这两位双胞胎相互免疫各自的超能力。得到勇士精魂后，主角向东来到荣耀栖所大门与德伦开打，斗了半天双方半点血没掉，德伦收手谈起自己守护族群的神圣使命，以口才说服或亮出迪斯的勇士精魂迫使德伦放弃为虎作伥，他请求主角从图萨恶徒手中解放自己的同胞，之后德伦关闭无敌光环与主角来了一场真正的武士决斗。杀死德伦后进入荣耀栖所铲除所有图萨人，途中会遇到荣耀栖所的谈判代表，他提出请主角帮助消灭图萨巫妖骑士默娜并摧毁棱水晶方尖碑，获得解放的荣耀栖所将不遗余力地支持主角对抗加德弗洛。巫妖骑士默娜实力不高，但她会不断召唤法罗戈塔卫兵助战，集中火力尽快干掉她才能让所有召唤生物消失。摧毁棱水晶方尖碑后与荣耀栖所谈判代表再次相见，同时获得增加物理伤害和金钱收入的命运转折卡，通向阿拉巴斯塔的大门至此终于打开。

## 报仇雪恨（Taking Vengeance）

各路盟军纷纷云集阿拉巴斯塔入口，在营地与阿兰交谈，诸英雄相约在复仇栖所集结，大家从那里攻入加德弗洛的老巢海勒。从营地前往阿玛罗亚的路程不仅遥远，一路上还要连闯数座敌营，各种图萨精锐兵种外加皮糙肉厚的石肤巨魔让这段路充满了各种致命危险，好不容易支撑到阿玛罗亚与同伴们相会，众人中却找不到阿兰和范特里尼奥的影子。

前方复仇栖所是加德弗洛的最后防线，杀进去与阿加斯合战此地Boss复仇恶灵，这个棘手的家伙剑法精准狠毒不说，还会反复召唤一对混乱魔猎捕者搅局，击杀复仇恶灵可获得全副高级套装。这场恶战耗尽了阿加斯的全部斗志，他只得留下来和锡丹守住复仇栖所，主角独自进入海勒见到阿兰，她脚边躺着范特里尼奥的尸体，阿兰称范特里尼奥已被帝尔诺基控制了心智，发狂的侏儒法师出手偷袭她反被杀死。主角与阿兰勇往直前，进入寒冬王朝王廷前阿兰吐露真相，原来帝尔诺基是一只神通广大的恶龙，几千年前被上古精灵封印于异次元空间埃尔梅琴，帝尔诺基引诱加德弗洛助其重获自由，一旦它挣脱封印就会毁灭整个世界。主角上次来阿拉巴斯塔也是为了刺杀加德弗洛阻止帝尔诺基出逃，但那次任务显然失败了，这一次将是主角改写命运的最后机会。



必须以惩戒模式才能攻击帝尔诺基

进入寒冬王廷迎战加德弗洛，这家伙会召唤两个克隆分身，分身受攻击不掉血，同时还能放魔法攻击主角。除通过掉血来分辨外，阿兰攻击的也必定是真身。尽量利用武器招式将加德弗洛的真身打飞上天，阻止他施放魔法攻击。最后，加德弗洛会隐身并在地面布设红色爆炸符文陷阱，同时以自动追踪的地火发动攻击。加德弗洛空血后逃之夭夭，阿兰说他已逃往埃尔梅琴去释放帝尔诺基。主角追入埃尔梅琴后，沿途不断出现命运裂片怪挡路，其实这些都是主角自己的魂魄分身，消灭它们后主角告别阿兰独自进入埃尔梅琴之心。

## 惩罚（Reckoning）

在封印深渊之上，洋洋得意的加德弗洛唤出巨龙帝尔诺基，帝尔诺基喷吐烈焰轰杀已无利用价值的加德弗洛，随后不断招出命运裂片怪围攻主角。普通物理攻击或魔法根本无法伤及帝尔诺基，只能通过消灭命运裂片怪积满命运槽，然后发动惩戒模式才能对帝尔诺基造成伤害。当帝尔诺基把头放到悬崖边上时，要尽快贴近输出伤害。后期帝尔诺基会招出更多命运裂片怪，地面也会不时喷吐火柱。打到它空血后贴近按F键实施终极斩杀，帝尔诺基被击落坠入封印深渊。

加德弗洛和帝尔诺基覆灭后，所有图萨人纷纷作鸟兽散，水晶战争到此结束。主角获得位于拉什的奥博坎豪宅，此处有床、储物箱还有调整外型容貌的镜子，以及女精灵阿兰留下的一份情意绵绵的书信。主线剧情到此告一段落，但主人公在阿拉世界的冒险却远未结束……

# 《死亡凯尔的传奇》任务流程

## 死亡凯尔的传奇

主角10级以上就能接到这个任务。原作通关后又安装了DLC扩展包的玩家将获得一封精灵海军招募信，信中诚邀有志铲除海盗王死亡凯尔的勇士前往拉什报名。来到拉什港在左侧海沫酒馆中找到指挥官加瑞克，经他介绍得知海盗头子死亡凯尔率一帮凶徒肆意攻击拉什附近海面往来船只，这厮自立名号“霜恸之海的天灾”，手下有三员吊死鬼猛将——血脸、耳语女巫和准男爵。平日里这帮匪徒就躲在绞架之末，那是艾拉希尔平原北部霜恸之海中的一座诅咒之岛。

接下这桩任务后获得五千多预付酬金，出门到码头上找灾难号船长拉斯特·布拉提根，这位女船长性格大大咧咧，虽然运气总是很背，但人却不坏，她会让主角腾空背包后再出海远航，因为绞架之末那边没几个商人。此时可回一趟格哈特镇，从快递宝箱中拿取DLC赠送的新装备，如果此时已通关，这些赠送的紫色和黄色装备没什么吸引力，但开启快递宝箱后会获得两张新的命运转折卡——“自信”（冰冻抗性+5%，火焰伤害+5%）和“先驱”（惩戒模式下经验值+2%）。



码头上找到女船长布拉提根

准备完毕后再次与布拉提根船长谈话起航，不料刚出海就遭到神秘风暴袭击，接近解体的灾难号在某无名小岛上搁浅，大部分船员遇难，只剩下主角和布拉提根船长，以及重伤呻吟不止的大副塔利。与布拉提根交谈得知这场风暴多半出自死亡凯尔之手，而这座小岛很可能就是传说中的绞架之末。要救塔利必须穿过前方漫水洞进入岛上内陆，洞中遇山石挡路可等待布拉提根引爆炸弹摧毁岩壁，炸弹用尽后两人被一堵石壁挡住。身为船长的布拉提根居然不会游泳，主角只好独自从左侧跳台跃下，游到岔道尽头取得两枚炸弹，一枚用于炸开道路返回，另一枚摧毁挡路岩壁离开漫水洞。出洞来到慰藉海峡村，从村长奥尔德·马洛瑞口中了解到此地是海盗和水手们的庇护之地，守护神阿卡拉禁止任何来到此地的人离开，死亡凯尔带着一帮手下在岛上横行霸道，但他同样也无法获得自由。

## 剩余的

主角与布拉提根船长商量决定分头行动，布拉提根负责找船，主角去疾走海滩搜寻幸存船员。出村向东北进入疾走海滩找到水手长索尔·亚丁，他的妻子阿萨被斯卡夫兽捉住带往断崖禁食洞穴。答应帮助营救索尔的妻子，杀散沿途骷髅进入洞穴后发现奥尔德的女儿妮娜·马洛瑞也在这里，这位向往自由的女孩厌倦了阿卡拉庇护下毫无自由的生活，她对于村民们以活人献祭阿卡拉的方式更是深恶痛绝。妮娜加入队伍后在洞穴深处找到阿萨，她告诉主角死亡凯尔正在洞穴中清点灾难号残骸上的财货，追入洞内深处目睹死亡凯尔虐杀被俘船员，他威胁主角尽快离开绞架之末，然后喊出一帮小弟围殴主角。消灭海盗骷髅后从妮娜口中得知继灾难号后还有一艘大船在此搁浅，她自告奋勇前去调查，主角则返回村中与布拉提根船长汇合。布拉提根带来一个坏消息，返回海滩施救的村民未能找到大副塔利，也许他已被大浪卷入海中。



前往暗港途中迎战沼泽树妖

## 暗港

与村长奥尔德交谈得知有位老水手奎耶可能知道找到死亡凯尔的方法，但奥尔德正忙于筹办活人献祭阿卡拉的进贡典礼，即将一名村人奉献给阿卡拉附体变为“后裔”，“后裔”将成为引领村人的阿卡拉化身，直至被新的“后裔”所取代。本届“后裔”人选正是奥尔德的妻子布里吉特，这大概也是妮娜充满怨念的原因之一。帮助奥尔德将后裔的护符带到魂渊禁食洞穴中交给守望者护卫，出洞后向西绕行，在前往暗港途中的台阶棚屋内找到奎耶，织命者奎耶对阿卡拉的神话嗤之以鼻，他希望主角夺取死亡凯尔的座舰安魂曲号并保护自己离开，然后他才会说出死亡凯尔的下落。继续向北前行抵达暗港，在骷髅群中杀开一条血路，进入暗港岩洞前遇到失踪的大副塔利，原来塔利是绞架之末的居民，他的母亲被选为“后裔”后遭人陷害失去尊崇地位，塔瑞乔装哑巴登船返回故乡意图杀死现任“后裔”为母亲复仇，主角可选择帮助他或劝说息事宁人。进入洞中暗港后斩碎4处绞盘打开大门，很快死亡凯尔手下的吊死者之

一血脸出现，这位Boss的风格类似巨魔，灵活机动的游击战可迅速将其击倒。

### 直到死去

随后赶来的奎耶对主角的表现惊异不已，他透露有奸细可能要谋害布里吉特破坏进贡典礼。登上安魂曲号驶回慰藉海峡，与布拉提根船长交谈后从此可乘船自由往来于主大陆。进入魂渊禁食洞穴发现守望者护卫被人打倒，询问得知布里吉特已经失控，打开沿途多扇命运门找到布里吉特，没说两句话她突然动手攻击主角，轻松放倒后布里吉特显出真身，原来是死亡凯尔手下的耳语女巫，耳语女巫篡夺了布里吉特的肉身意图获得阿卡拉之祝福。击杀耳语女巫后返回村中向奥尔德报告这个噩耗，奥尔德称死亡凯尔一直在觊觎阿卡拉祝福的强大力量，他需要这力量改变自己的宿命，即摆脱不死之身获得永久的安息。为铲除死亡凯尔，主角志愿取代布里吉特成为新一任“后裔”，然后向着北方山顶的神主之环遗迹前进。


击败准男爵

### 进贡

来到神主之环，与布拉提根船长交谈后步入阿卡拉之岩废墟中央接受阿卡拉祝福，此时死亡凯尔再度出现阻挠，他派出最后的手下准男爵出战。主角与布拉提根船长、妮娜和塔利合力击败准男爵后，奎耶提议主角追入阿卡拉之岩深处彻底解决死亡凯尔，此时主角必须从布拉提根、妮娜和塔利三人中选择一位随行伙伴，选择完毕后将获得新命运转折卡“子子孙孙”（获得经验值+2%，造成的元素伤害+10%）。从地面大洞中跳入远古艾拉希尔废墟，遇岔道口先向右走，拨动依瑞斯印记之石才能打开中央魔法屏障门。七拐八绕来到洞底发现一棵远古巨树，这就是阿卡拉的真身，它其实是另一个被毁灭世界中的神树分支。死亡凯尔因为触碰过阿卡拉之手获得不死之身，阿卡拉不得不通过“后裔”抗衡死亡凯尔的力量。

### 流浪者

神树阿卡拉请求主角杀死自己以获永久解脱，但死亡凯尔又出来搅局，谈判不成只能动手，死亡凯尔擅长快剑突刺和藤蔓裹缠，经过一番苦战最终将其击败。此时阿卡拉之岩出现崩塌迹象，主角赶紧跟随伙伴逃出山洞。与伙伴交谈后返回慰藉海峡，到魂渊禁食洞穴门口找到奎耶获取新命运转折卡“掠夺者”（暴击率+3%，物理抗性+5%，装备要求-10%）。绞架之末的居民们终于摆脱了死亡凯尔的困扰，他们也不再需要阿卡拉的庇护，全新的生活在等待着他们。

# 从《博德之门加强版》看游戏制作的“盒子”理论

■天津 半神巫妖

## 经典老式角色扮演游戏的重生预示着什么？

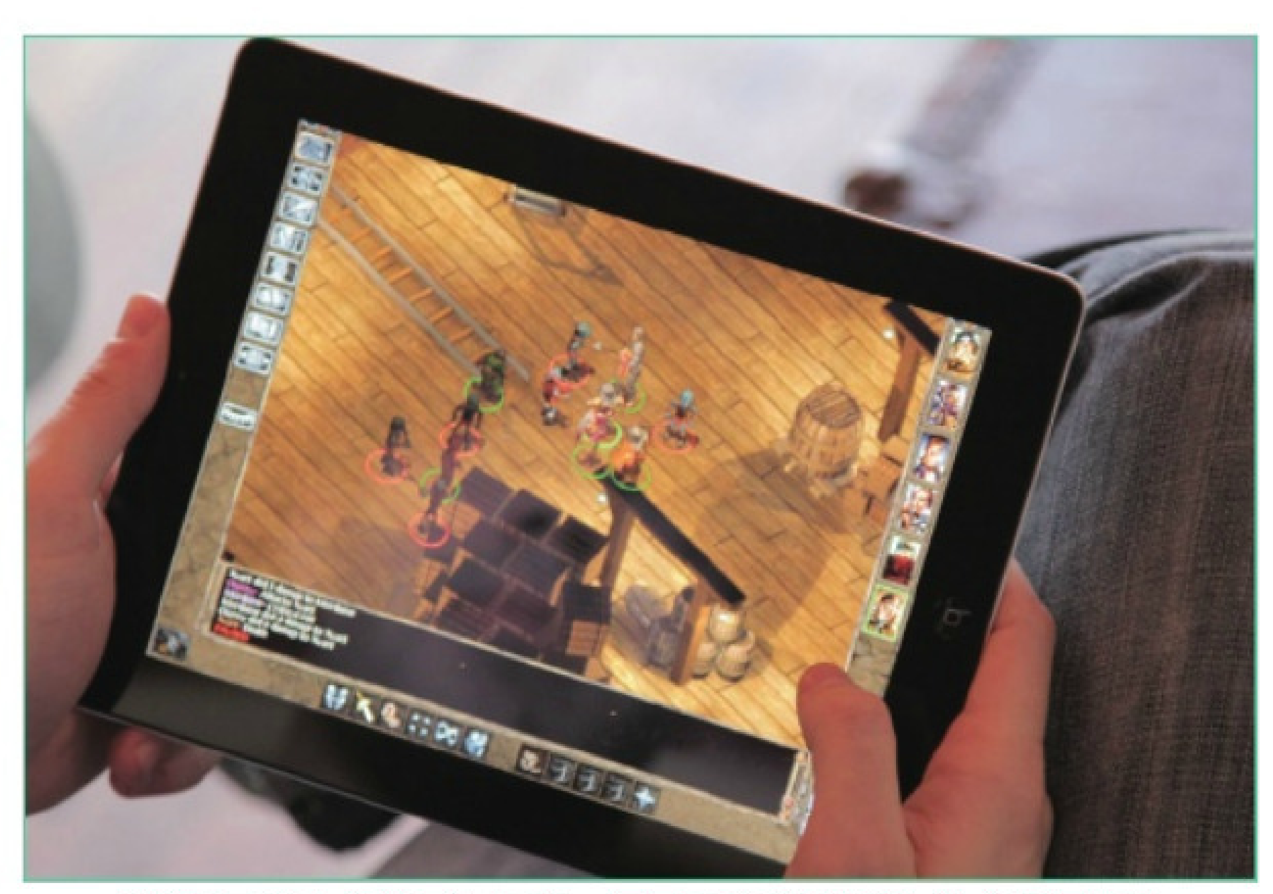
在科幻领域存在着一种“盒子”理论，起源于上世纪80年代的少数派科幻世界观，我们今天要谈的并不是这种理论，而是游戏制作领域的“盒子”理论。此种“盒子”理论是对游戏制作中各种元素取舍的一种艺术层面的研究理论，通过研究此种理论可以分析出游戏在制作中开发商是如何通过取舍各种元素的侧重点来实现不同的搭配，以及这些搭配是如何影响了一款游戏的成败的。




今年夏天发行的《博德之门加强版》将会在PC和iPad平台同时推出

也可能是上帝看到了笔者刊登在《大众软件》3月下刊的那篇《缅怀欧美角色扮演游戏中逐渐消逝的形而上学》，在文章发表没多久的3月16日凌晨3点，Beamdog就宣布了将在今年夏天发行上世纪90年代末的角色扮演领域巅峰之作——《博德之门》1、2的加强版的消息。

这次的《博德之门加强版》并不是一次简单的复刻，Beamdog下属的Overhaul Games在搞定了Atari（《博德之门》版权拥有者）、Wizards of the Coast（“龙与地下城”规则版权




虽然看不出太多的画面加强，但是PC版的效果应该会更好才对


坐在沙发上玩《博德之门》

拥有者）之后绝不可能只是简简单单的出一个复刻版了事。他们宣称《博德之门3》这款游戏的正统续作才是他们未来真正的目标，而即使是《博德之门加强版》也会加入很多诸如新任务、新队友、新职业这样的元素。

且不说《博德之门3》交给他们这个小公司来做是否会暴殄天物，就说在当今游戏容量动辄十几G、3D游戏画面、动作性大于扮演性这个角色扮演游戏大环境下，《博德之门》这款几乎可以算作2D时代最后绝唱的作品突然掸落身上尘封的灰尘，再次出现在早已物是人非的游戏界前台这个现象，就值得笔者研究一番了。再联系慈善网站Kickstarter通过募捐来制作老式RPG《废土2》并且明确宣布《废土2》是为老玩家打造，不会迎合新玩家这样的消息，玩家和媒体应该都嗅到了包含在其中的一股独特味道。

是老式角色扮演游戏即将复兴了么？我想所有关心角色扮演游戏的玩家都会有这样的想法，笔者不敢预测那种充满了形而上学的老式角色扮演游戏是否还有机会在当前这个游戏开发商、玩家都过于注重画面、刺激、战斗的年代生存下去。只是想通过本文中即将讲到的游戏制作“盒子”理论来分析一下老式角色扮演游戏和当前的游戏到底有什么制作理念上取舍的不同，二者的优劣势到底在哪里。

即使老式角色扮演游戏不能复生，只要能通过每隔几年这样走上前台一两次的行为，将其中的精华和制作理念传承下去就够了。老式角色扮演游戏和她的精神就永远不会真正消逝……

## 用“盒子”理论看《博德之门》系列当年的成功原因

所谓游戏制作“盒子”理论，其核心就是将一款准备制作的游戏看成一个盒子，而游戏开发商的手里拥有着诸多的准备放入盒子的“糕点”。这些糕点中包括画面引擎、装备数量、剧情的表现方式、对话多少、语音塑造等等不同的口味，盒子的容量是有限的，开发商不可能将所有的糕点都放入盒子之中，必须要根据盒子的大小来做出取舍：比如少放一些装备、多放一些剧情，或者少放一些对话以至于可以多放一些精美的画面。

这种取舍，其实很大程度上最终决定了成品“盒子”抬出来面对“顾客”时的“口味”和质量，而用这种独特的“盒子”理论做视角去分析每一款游戏，就有助于看清在闪光灯下那一款款风光大作背后开发商心中的“小算盘”到底是怎么打得了……

在上世纪90年代末，具体就是1998年，那个时候角色扮演游戏类型正处于低谷之中。玩家要想理解什么叫做一款游戏类型的低谷，看看现在SLG游戏就知道了。在这个关乎角色扮演游戏未来的时候，《博德之门》一代横空出世了，很大程度上拯救了人气低迷的角色扮演，而且将这种游戏类型提升到了一个新的高度。而之前《暗黑破坏神》的问世，又拓展了角色扮演这个游戏类型的范围，可以说从此角色扮演走上了一条健康发展的道路。Bioware也因此一举奠定了自己在这个领域内的霸主地位，为日后诸如《星球大战——旧共和国武士》《无冬之夜》《质量



曾经熟悉的画面又要出现在玩家的屏幕上了

效应》等等大作的问世打下了很好的基础。

夸张一点说，没有当年《博德之门》的成功，就没有这十几年来角色扮演游戏的辉煌。但是，我们也不能忘记，在赞赏《博德之门》这个Bioware辉煌之路起点之作的同时，不要忽略另一个事实，那就是真正让Bioware跨入“巨星”级别，让《博德之门》这个品牌成为不朽经典的作品，其实是2000年发行的《博德之门2——安姆的阴影》。

《博德之门2——安姆的阴影》这款被权威游戏媒体Gamespot投票评选为“史上最伟大游戏”（注意，这里没有之一）的游戏，才是真正让Bioware具备了挑战全世界其他经典游戏品牌的实力。其意义同时还在于Bioware从《博德之门2》中总结出了一整套制作角色扮演的套路并且一直沿用至今天的《质量效应3》。

细心的玩家会发现其实《博德之门》1代和2代的游戏方式有很大不同，游戏初代还是一种半沙盘的可以自由闲逛的游戏，而2代则完全是Bioware现今的制作套路：场景分为几个固定点、极强的队友互动和任务，甚至游戏第二章可以自由选择进入几个不同场景的先后顺序都成为了固定的模式。

那么在《博德之门2》中，Bioware这位当年还算青涩的新“厨师”是如何搭配这个“盒子”的呢？她放入了怎样比例的“糕点”才让这款游戏如此庞大、细致、精美？这种搭配手法在当前这个“盒子”和“糕点”都发生了巨大变化的时代还是否有借鉴意义呢？

如果单从表面看，《博德之门2》的成功第一原因就在于其庞大，这里的庞大指的是这款游戏似乎拥有一些别的游戏没有的魔法，这魔法让Bioware在《博德之门2》这个“盒子”里装入了几倍多于其他游戏的“糕点”。

确实，论剧情深刻，《博德之门2》比不过同时代黑岛的《异域镇魂曲》，论画面也比不过同一引擎制作的《冰风谷》，论自由度比不过《辐射》。只有战斗系统比当时大部分游戏都要优秀很多，这还是建立在没有和《暗黑破坏神》比较战斗感觉的基础上。

但是，《异域镇魂曲》剧情虽然深刻，但是没有《博德之门2》海量的任务和对话；《冰风谷》虽然画面精美但是没有《博德之门2》上百小时的剧情；《辐射》虽然自由但是没有《博德之门2》极具深度的战斗。即使是《暗黑破坏神》拥有了如此这般的丰富的装备，也同样没有《博德之门2》在角色扮演包括队友、对话、剧情成分上的庞大。

《博德之门2》似乎在每一个单项上都得了不多也不少的80分，但是所有的单项都得到如此高分的游戏迄今为止也再没有一款（即使是《上古卷轴5》如此神作，剧情和战斗系统上得分也只配得刚及格的60分），这就是她当选“史上最伟大游戏”的根本原因吧。

那么这个盒子上的魔法是怎样运作的呢？其实大家都过分关注了Bioware在《博德之门2》上体现出的游戏制作手法以及“龙与地下城”规则的严谨了，却都忽视了一个惊人的真相，那就是制作时间。

可以说，游戏的制作时间，严格讲是制作时机才是《博德之门2》这个“盒子”突然变得像一个次元袋一样拥有额外的空间的要诀！这也是为什么Bioware后来的《无冬之夜》《星球大战——旧共和国武士》《翡翠帝国》等游戏虽然是用同样套路制作出来的经典作品，但是始终达不到《博德之门2》的高度的原因。

那么这个游戏时间次元袋指的是什么呢？首先我们看看《博德之门2——安姆的阴影》的发布时间：2000年9月。这也意味着游戏是在初代发行的1998年之后、二代发行的2000年之前这两年制作的。用Bioware共同执行长、《博德之门2》副执行制作人Ray Muzyka博士在《博德之门2》官方攻略集前言中的话说：“Bioware从1996年开始制作《博德之门》1代，那是我们还不知道如何制作角色扮演游戏……我们勤勉的将（从1代）所学到的东西应用到你手边这套游戏——《博德之门2》中……”

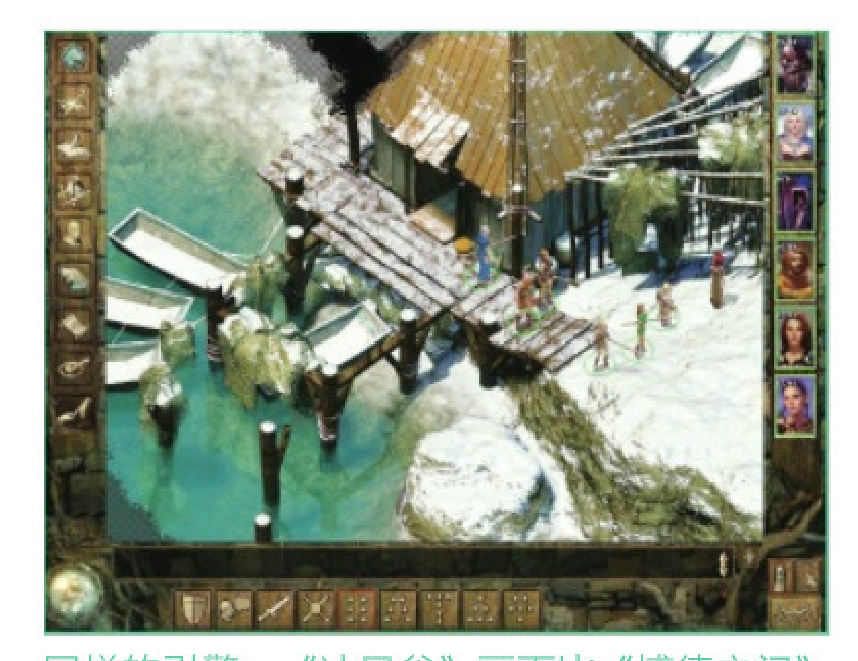
可以说，Bioware是在还是一个初学者的时候就制作出来了一款“史上最伟大游戏”，我们在惊叹于Bioware的天分的时候，难免会忽视2000年前后游戏业界发生了



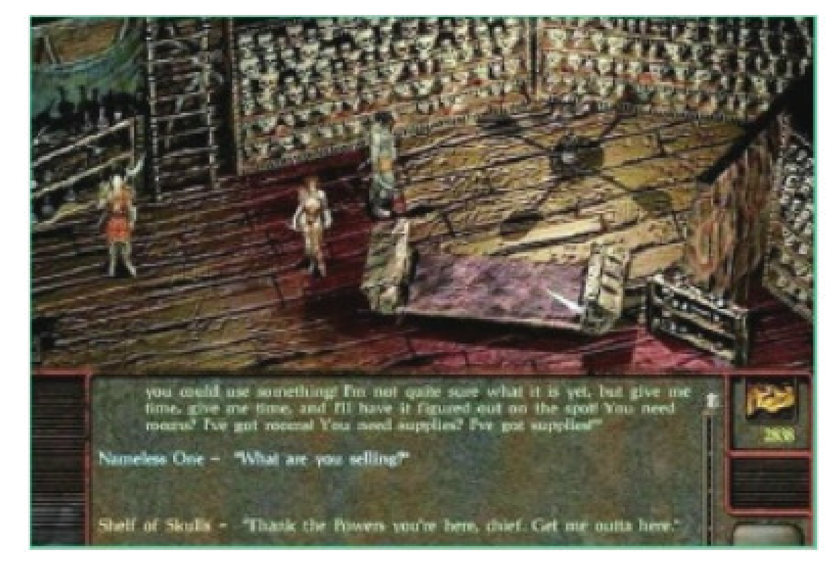

当年PCGAMER曾经预言过《博德之门3》的回归




《废土2》项目只为资深《辐射》玩家打造



同样的引擎，《冰风谷》画面比《博德之门》强了很多



有人说只用对话就能完成《异域镇魂曲》



奇幻小说人物在游戏中出现，《博德之门》中的崔斯特


虽然景色很好，但是《上古卷轴5》的剧情和战斗系统仍被诟病


《质量效应》也许不错，但是大家讨论的不是战术和剧情，而是Tali妹子面具后的样子

什么变化这样一个事实。

2000年06期的《电子计算机与外部设备》杂志上有这样一篇文章，作者是刘煜和海平，文章的名字是《当人们拿起游戏时，都要问，“是3D的吗？”这意味着什么……3D时代翩然而至》。就在这篇文章发表之后不久，2D的《博德之门2：安姆的阴影》面世了……

这就是了！《博德之门2》抓住了电子游戏2D时代向3D时代过渡甚至交接的这样一个千载难逢的历史时机，用近乎3D的“盒子”容量做出了一款2D游戏，这就是次元袋魔法的原理所在了。

在2000年的时候，3D游戏逐渐占据了主流，2D游戏在人们还不知情的情况下逐渐没落。游戏对玩家硬盘的容量需求越来越大，《博德之门2》抓住了这一时机，在玩家已经逐渐习惯了3D游戏大容量的情况下推出了这样一款容量上近乎3D游戏的2D游戏，“扩大”了“盒子”的容量。

要知道，11年后的《上古卷轴5》游戏本体才5.06G，而《博德之门2》已经拥有了2.39G的容量了。抛开Bioware在游戏中展现的对剧情、队友、战斗系统的成功塑造不说，这种“盒子”容量上的优势就足够让一个初学者施展自己的才华了。

当然，光靠容量是不足以制作出一款“史上最伟大游戏”的，毕竟同时代的《暗黑破坏神2》也有2G左右的容量。那么Bioware在搭配“盒子”中的“糕点”种类上也同样显示出了高超的水准。

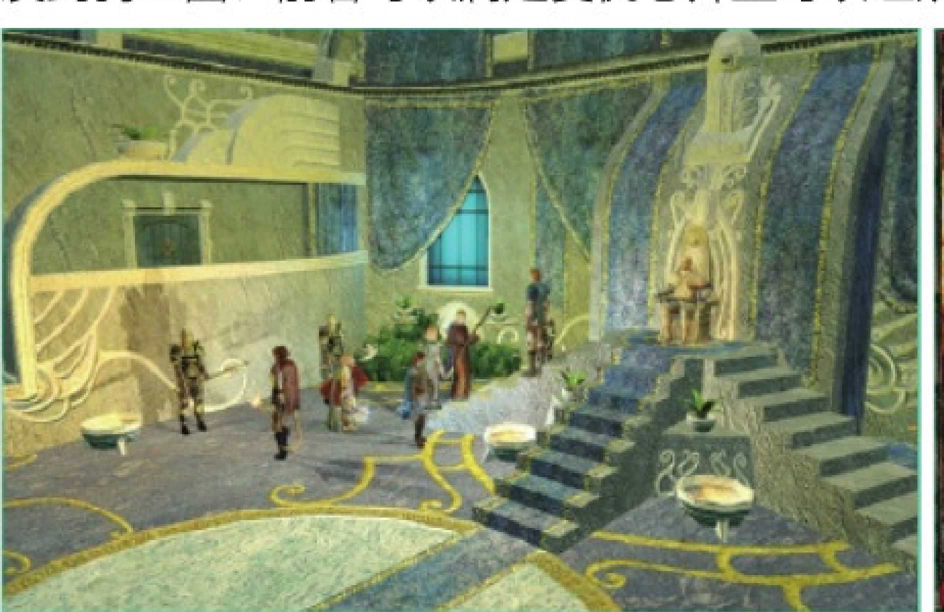
首先是《龙与地下城》规则的应用，在初出茅庐，没有实力制作出自己的游戏系统规则的时候，花重金购买一款有着几十年历史、成熟并且深入人心有一定玩家基础的规则是最佳的选择。事实也证明了《博德之门》之所以在十几年后仍有玩家乐此不疲就是因为其中有深度的、战术性极强的战斗，光是几场和巫妖的遭遇战就让游戏整体战斗素质迄今鲜有超越。

有了一块现成的、优质的战斗系统“糕点”做基础，Bioware就可以放开手脚将剧情、对话、队友、人物塑造、海量任务等等其余的“糕点”填充进去了，超越同时代的容量保证了这款角色扮演游戏在剧情和对话的塑造上有了更大的空间，这也成为了《博德之门》成功的另一大原因。

为什么这么说呢，因为对于一款角色扮演游戏来说，有两点只要做得足够优秀就足以保证其品质了，一是游戏的剧情和对话，二就是战斗系统。《异域镇魂曲》就是只有前者没有后者才导致受众面大大减少。但是懂文学的朋友都应该清楚，游戏在某种程度上和小说、电影一样，令人难忘的剧情、令人印象深刻的人物塑造离不开文字。

剧情需要用文字去铺垫，人物形象需要用游戏中的对话去体现和塑造。《博德之门2》中那些令人久久不能忘怀的诸如维康尼亚、艾黎、明斯克这样的队友，不正是通过大段大段的对话来完善、丰富他们的人物形象的么？

比如圣骑士凯东，因为自己忙于骑士团的任务导致对家庭过于忽视，因此妻子出轨，此时他和玩家面临着两种选择：一是自己报私仇杀死第三者，二是将妻子告发到骑士团。前者可以满足复仇心并且可以让凯东和妻子继续生活，后者虽然不违


《无冬之夜》系列远没有《博德之门》成功


自诩是《博德之门》精神继承者的《龙腾世纪》在二代走了弯路


与巫妖的遭遇战让《博德之门》的战斗系统青史留名


同为时代经典的《辐射》已经重生了


在任何一款新游戏上玩家都会试图重制《博德之门》


全程语音的《质量效应》为此付出很多

背良心但是凯东的妻子却会被关入监狱。于是，游戏为了表示凯东的内心矛盾用了大段的对话，让这个内心善良、坚毅的老圣骑士的形象一下子丰满了起来。

可以说《博德之门2》之所以伟大就是因为这样的任务有很多并且结合了游戏性和内涵。但是Bioware为什么在后来的《无冬之夜》《质量效应》等游戏中这样的桥段越来越少呢？并不是因为他们编故事的能力退化了，而是他们限于3D游戏的“盒子”大小，舍弃了这块“糕点”而选择了另外一块，那就是全程语音！

从3D时代开始，为了加强所谓的游戏代入感，各个游戏开发商都开始尽量做到让游戏中每一个NPC的对话都有全程语音。经过十年的发展，现在这一条算是基本成为了所有游戏的制作标准了。但是这样一来，《博德之门2》中那种总共几百万字的大段的对话就不可能实现了，因为“盒子”太小……


超大容量的《怒潮》只是大量的贴图而已，靠贴图赢不了天下


《龙腾世纪》中的重制《博德之门2》MOD

《博德之门2》正是因为用了3D的“盒子”并且抓住了全程语音尚未普及的游戏制作时机，制作出了一款深刻的游戏。不是么？《博德之门2》中的对话机制玩家应该还记得吧，队友和NPC的对话，基本只配音第一句……

通过运用“盒子”理论的分析，我们看出了Bioware的独占先机和取舍之道的巧妙。《博德之门2》舍弃全程语音换来了更丰富的对话，更丰富的对话则丰满了人物形象；舍弃了一代自由闲逛的许多无用地图换来了更有特色的复杂场景数量，让整个游戏更加奇幻；舍弃了3D的大趋势，用2D画面换来了几百个风格迥异的任务，让这个游戏成为了不朽的史诗。

在《博德之门》加强版不准备改变2D引擎的前提下自然没什么好说的，但是如果是制作一款新的《博德之门》续作，自然不可能再用2D画面了，那么在当前情况下，这套“盒子”的取舍之道还是否有借鉴意义呢？

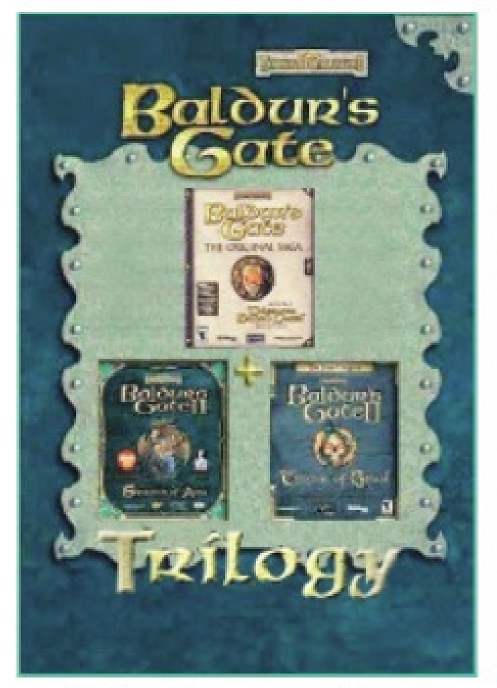
## 新时代的掣肘——“盒子”的容量瓶颈

笔者始终认为，科技的发展一定会带有其两面性。现实中如此，游戏中也是一样，在3D引擎技术日新月异的今天，各大开发商对游戏画面以及延伸所致的声光特效的重视难免会占用“盒子”中越来越多的地盘，从而减少其他“糕点”的空间。

不是么？卡马克大师的《怒潮》（Rage）为了显示其新引擎id tech 5的强大，动用了几十G的“盒子”容量。叫嚣着什么有史以来画面最佳的游戏，结果如何呢？游戏性的缺失让这部



《孤岛危机》这种单纯炫耀画面的游戏注定没有什么游戏性




《博德之门三部曲》是玩家将游戏一代二代合起来玩的大型MOD




《博德之门2》的队友让玩家记忆犹新

游戏跌了大跟头，卡马克大师还不服气，“怒潮”激发开始指责主机玩家。

这可能是“盒子”理论研究中最显著的一个反例了。过于重视一种“糕点”必然导致成品口味单一，玩家是不会买账的。

当然，笔者不是一个复古主义者，并不是建议所有的游戏开发商放弃3D引擎以及对更好画面的追求返回2D时代，而是希望他们能在当今这一“盒子”容量有限的特殊年代更加注重平衡一些。

为什么说当今的游戏年代是一个特殊年代呢？套用一句名言就是“当今落后的游戏容量跟不上日益增长的游戏科技发展”。虽然有着《怒潮》这样几十G的游戏容量出现，但是这个时代中绝大部分游戏的平均容量仍然不到10G。这样一个容量在3D引擎发展如此之快的时代明显是跟不上步伐了。为了在画面这个最直观的印象上不落后其他游戏，游戏开发商只得舍弃“盒子”中的其他糕点，比如丰富的剧情、大量的任务、丰满的人物塑造……

这也就是为什么玩家总抱怨现在的游戏不如以前好玩，或者说不如以前深刻的缘故了：游戏开发商被迫做出了取舍，舍弃了很多好吃的“糕点”，为的是最上面（最直观）的那一块不至于落后于竞争对手。

回到开篇的话题，《博德之门3》这个项目如果会启动的话（笔者始终认为这样一款吸金招牌不会永远被尘封，辐射不是早就重生了么），那么其3D效果下如何保证其仍能像前作一样拥有相同的“糕点”数量呢？

大胆预测的话，很可能未来的制作方会在引擎上采取折中的方式：既顺应3D时代又照顾容量，也就是保留45度视角的3D画面处理方式。

有时候很多巧合其实都有背后的原理所在，同样在今年即将发行（？）的《暗黑破坏神3》正是采取了这样的一个方式来保证了“盒子”的分配不至于失去平衡。看来这一对当年的老朋友、老对手很有可能再次英雄所见略同了。

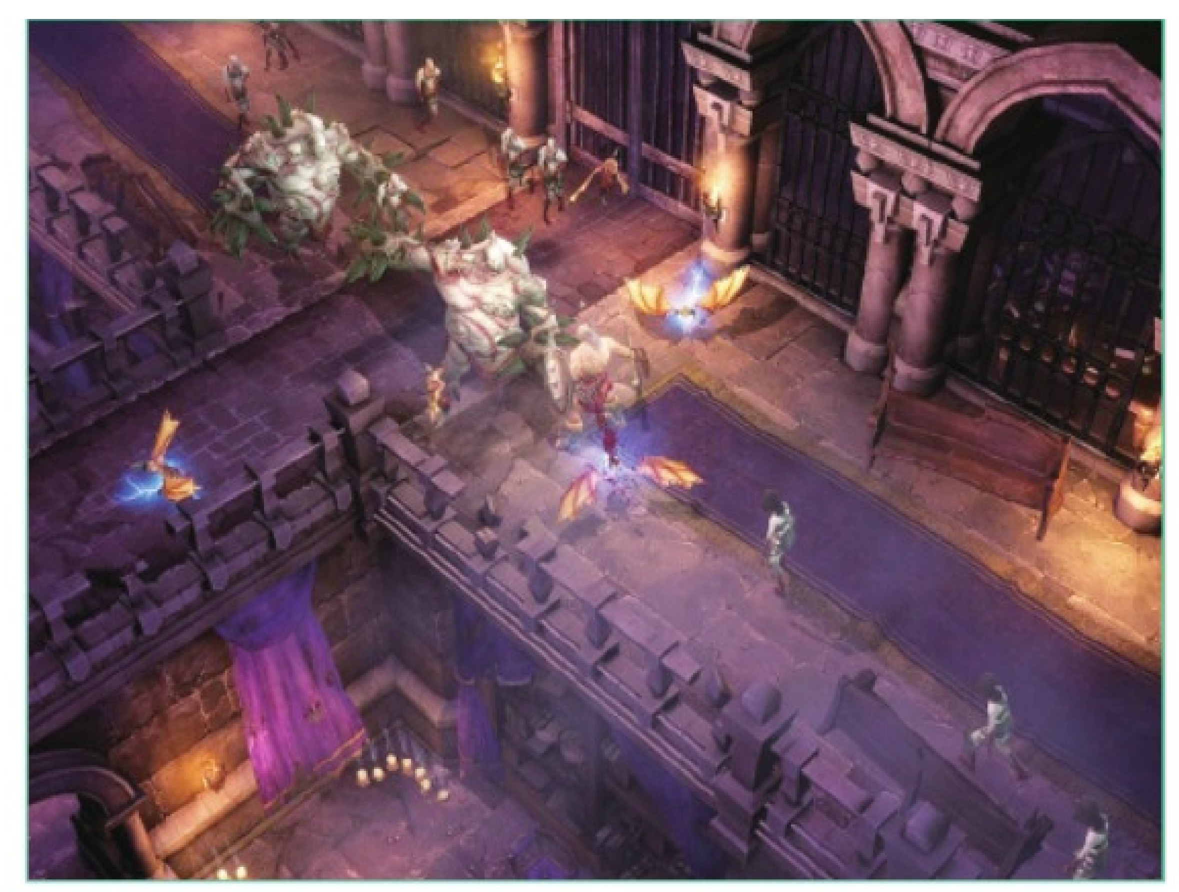
如果“暗黑3”选择当前流行的过肩视角或者第一人称视角，那么必然不能保证前代的游戏特性得以保留。毕竟这两种视角会占用“盒子”里太多的容量，采取此类视角的《质量效应》和《上古卷轴》分别舍弃了自由度和剧情、队友等等同样很重要的“糕点”。

综上所述，我们通过对十几年前《博德之门》系列的回顾、分析以及对今年其加强版以及未来《博德之门3》的展望，研究了一下游戏制作中的“盒子”理论。希望包括国产游戏开发商在内的各大“名厨”们永远要记住取舍之道的精妙与愚蠢才是一款游戏好坏的根本所在，《仙剑奇侠传五》等国产角色扮演游戏过于注重剧情忽视了游戏性不也是“盒子”理论的体现么？

做游戏如烹小鲜，全在乎取舍之道也。

“鱼，我所欲也；熊掌，亦我所欲也。二者不可得兼，舍鱼而取熊掌者也。”

——《孟子·告子上》



《暗黑破坏神3》保留了十几年前的视角




《仙剑奇侠传五》等国产游戏的战斗明显都是为剧情让路的

# 红与黑的悲哀
## ——游戏色彩学初研究

■天津 Kangaxx



自从人类通过灼烧动物和混合泥土制造出颜料之后，色彩就不单单是人类双眼中那被动接受的上帝的礼物，而变成可以自由挥洒的想象力载体了。从远古时期中国、埃及的雕刻、壁画，到文艺复兴时期意大利的油画直到近现代的电影，色彩都成为了这些艺术的重要表现形式之一。

于是，以光学为基础，涉及到心理物理学、生理学、美学等范畴的色彩学在二十世纪就此诞生了，其理论奠基者是德国化学家奥斯特瓦尔德以及美国画家孟塞尔。色彩学也通过研究色彩的产生、接受及应用规律成为了人类重要的基础科学之一。

到了近现代，随着基础科学的细化，色彩学也衍生到了社会的各个层面。其中有研究服饰颜色的物理学原理与视觉生理、服装色彩心理的服装色彩学，也有研究室内装饰颜色对居住者身心影响的装饰色彩学，甚至近些年还出现了以哈特迈博士、乐嘉为代表人物的一种学派，将古希腊希波克拉克的四体液学说深化为性格色彩学，成为了心理学的一个分支。

那么，电子游戏作为上个世纪中后期兴起的新兴艺术形式，本身就极其依赖视觉冲击力，也就没有理由不和色彩学产生出自己的交集。本文的核心从一些游戏中具有代表性的设计出发，初步探讨一下所谓的游戏色彩学的应用与发展，看看游戏这“第九艺术”是如何通过玩家双眼中那闪烁的缤纷色彩进入一种更高艺术层次的。

### “正面”颜色——人类最原始的心理反应

对于游戏中的色彩学分析，其实涵盖的范围很广：大到一部游戏整体色彩的运用，小到游戏中一个阵营徽章的色彩设计，都能体现出游戏色彩学的运用原理。本文限于篇幅不能全面的分析所有的方面，就先从游戏中各个不同阵营、派系的色彩设定开始分析一下吧。

上世纪90年代，笔者看过一篇叫做《黄与红》介绍即时战略游戏《命令与征服》的文章，作者是来自《电脑报》的梁怿炜。文章的题目就取自《命令与征服》中的两大派别：代表着“正义”的全球主动防御组织GDI以及代表着“邪恶”一方的NOD兄弟会。之所以叫做黄与红，就是因为GDI的标志是一只金色的鹰而NOD的标志则是红色底盘的黑色蝎子尾巴。

游戏色彩学也可能是从那个时候开始就在笔者的脑中有了一定的显现了：为什么游戏中总有那么几种诸如蓝、白的颜色永远会被用在所谓的“正义”一


《命令与征服》3大牌云集的过场动画：GDI主色调变成了蓝色


绝地武士的蓝色光剑最深入人心

方，也总会有类似红与黑这样的颜色代表着反派呢？其中反映出了哪些游戏设计人员乃至人性深处的心理层面的认知呢？探讨这种认知，也许就是游戏色彩学最基础的第一步吧。

## 蓝色：天空、大海的永恒印象

这个颜色有可能是游戏中代表正派最多的颜色了。甚至前文提到过的《命令与征服》都在本世纪的第三代作品中把GDI的金色主色调改成了蓝色。

从色彩学上讲，蓝色从外貌上是透明和潮湿的，从心理学上讲是冷的、平静的，让人们可以轻易联想到晴朗的天空和深沉的大海：作为三原色之一的蓝色，在人类生活中最典型的就体现在天空和海水的颜色上。由于空气中灰尘对日光的瑞利散射，晴天的天空永远是蓝色的；由于水分子中的氢氧键对约750纳米的光的吸收，大量的水也会呈现蓝色。因此蓝色成为了纯净、沉稳、理智、安详的代名词。这种代表着平和、冷静的特性也被包括绘画、电影等艺术形式广泛的运用着。

于是，我们可以看到《星球大战》中绝地武士大多挥舞着蓝色的光剑，《英雄无敌》中神圣帝国以天蓝色为主色，《星际争霸》中人族的蓝色动力盔甲等等色彩设定。

因此，我们可以说蓝色作为正义一方的颜色设定基本是处于人类最原始的心理认知。这种认知来源于人类对自然环境的认识，将天空、大海的特性代入到了其颜色中，从而将蓝色“定义”成了现今这个含义。可想而知，今后的游戏中蓝色的正义大旗仍将继续举下去，而人类对于蓝色的喜爱也基本不会发生什么改变。你瞧，美国陆军不是也改变了一百年来的传统，把军服从绿色改成蓝色了么？

## 白色：纯洁无暇的婚纱

如果说蓝色代表着覆盖一切的天空和孕育生命的海洋的颜色，那么白色就是哺育生命的奶水和照耀万物的阳光的颜色，这种颜色同样因为其自然特性而天生就被定义成了光和神性。《圣经》的《以赛亚书》中就有“主说，你们的罪虽像朱红，必变成雪白。”这样的话。

比如奇幻游戏中牧师，就经常穿着白袍，而即使是法师，在《龙枪》的设定中也根据阵营被分为了三个袍色，其中白袍法师代表着善良一方。

这就是比较有意思的一点了，如果说蓝色、金色多用于正义、善良派系的标志和徽章，那么白色反而更多的体现在了衣着上。究其原因和基督教以及白色婚纱有着很大的关系：刚受洗的基督徒身着白衣来表明他们获得重生的纯洁；新婚女子的纯洁无暇则全部体现在了白色的婚纱之上，因此白色的衣着也就自然而然成为了游戏中正义、善良的代表了。

当然，因为东西方文化的差异，在东方文化乃至游戏中白色有时候也会偶尔“客串”一下反方。其实这和东方尤其是汉族文化的丧葬文化有关，“白事”指的不就是葬礼么？所以中国游戏中的女鬼多穿白衣，也就是这个道理。



## 金色：高贵光荣的财富代表色

前文提到过的《黄与红》中的黄色，其实就是指的《命令与征服》中金色的GDI徽章。那么金色这种平均为深黄色的颜色，一直以来在人类社会中充当了财富的代表颜色。

同白色一样，金色也是太阳的代表色，因此金色同样代表了光明与温暖、高贵与辉煌。而长久以来充当货币的黄金则直接赋予了这种颜色无可比拟的华贵气质。

除了《命令与征服》的GDI标志，欧美游戏中的金色更多的用于盔甲的颜色上。《阿玛拉王国》封面上武士的盔甲、《上古卷轴4》中的帝国龙甲无一例外都是金色的。



好吧，他也算白色的代表人物了


白色永远是婚纱的主色调


耶稣基督的白袍



《英雄无敌6》中的金色尤为耀眼

因此一来，金色盔甲的骑士成为了欧美奇幻游戏中最常见的代表了忠诚、正义的职业。与白色的纯洁性相比，金色更能体现正义所带来的力量。

即使在东方，金色也没有像白色那样失去其含义：金黄色是皇族才能使用的颜色。而以少林和尚为代表的佛教也以金色为尊。不能不说金色所体现出的色彩学含义在人类社会中最为根深蒂固。

## 绿色：大自然的颜色

在光谱中介乎于蓝与黄之间的这种颜色其实是游戏色彩学中比较有特色的一种颜色。因为绿色除了是光的三原色之一，更是六种心理学上客观的原色之一。

现实中，绿色代表了放行、无害、和平等含义：绿色和平组织、绿色信号灯都是来源于此。

而这种明显带有大自然气息、来源于叶绿素的颜色长久以来在游戏里也充当了正义、善良、自然的代表。比如《龙与地下城》中的精灵一族以及德鲁伊职业，大多身披着绿色的外衣。

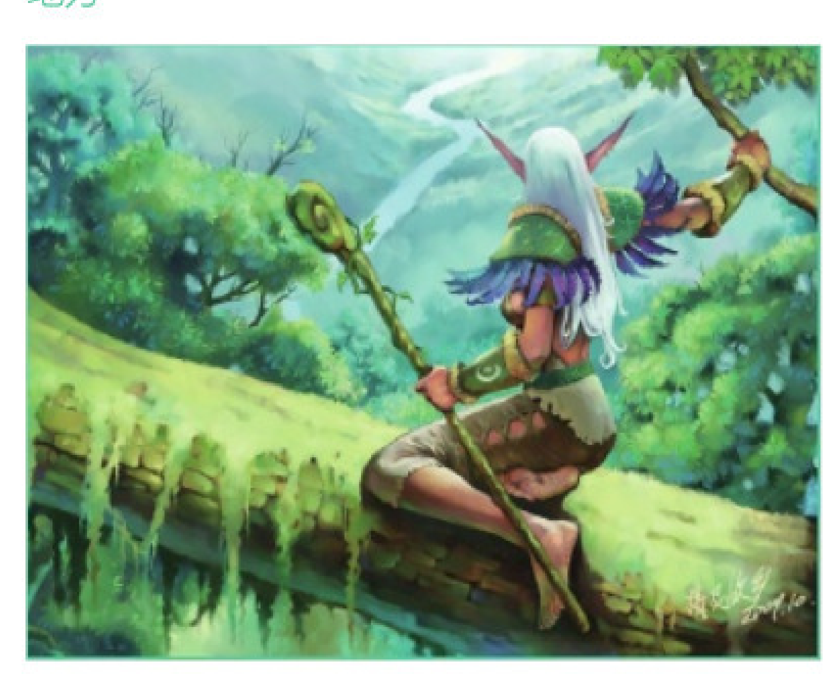
但是游戏色彩学中却要比现实中的色彩学对于绿色的定义上更加宽泛了一些：绿色有时候是邪恶的颜色，其原因则是绿色鲜为人知的曾经在中世纪的时候代表着邪魔、恶龙。

这种对绿色邪恶的定义往往在现实中已经不为人们所知，但是游戏中却体现了出来：在《英雄无敌6》中，死灵派系代表色就是绿色。而很多“龙与地下城”游戏也将绿色作为了死灵法术的颜色，不能不说是对绿色另一面的定义。

游戏色彩学意义上的正面颜色以上面四种最为代表性，我们可以看出其本质都是从人类最原始的心理反应上来的：天空、海洋的蓝色，阳光带来的白色、金色以及树木、草丛的绿色，人类在定义这些颜色的特性时基本没有掺杂人为的偏见，但是在定义反派颜色上却完全走了另一条路……

左图：即使是WOW中的德鲁伊，也离不开绿色

右图：金色在游戏中多用在表达灵性、神性的地方





## “反面”颜色——意识形态和人性的偏见

红色——血腥的代言色、意识形态上的偏见

红色，有可能是中国玩家最熟悉的颜色之一了。同样为三原色之一的红色是以通过能量来激发观察者的可见光谱中长波末端的颜色。红色因为类似于人类血液的颜色而象征着危险和暴力，也同样因为其类似火焰的颜色而象征着喜庆和奔放。

本来是正反象征意义都有红色，在色彩学范畴内基本处于一个中立的状态：服装色彩学不排斥红色，反而以其青春活力的象征而被广泛使用；性格色彩学也没有把红色归为危险，反而归纳为心思机敏。

只有游戏色彩学，却因为意识形态和人性中的偏见，把红色作为了绝大部分游戏中的反派颜色。

如果说红色因其类似血液的颜色而被当做了吸血鬼派系的颜色还情有可原，那么在一些虚拟的军事游戏中红色却成为了很多反派的徽章底色，比如前文提到的NOD兄弟会。这就完全是欧美游戏开发商那种来自骨子里的意识形态偏见了。

要知道红色自从上世纪以来就是革命的代表颜色，红旗招展的共产主义运动席卷全球，因此在西方国家做出的游戏里红色难免受到了偏见的对待。无论是《星球大战》中西斯的红色光剑还是《红色警戒》这个带有明显偏见的名字，都让红色在游戏色彩学中带有了很大的人为定义色彩。

## 黑色——黑夜的颜色

作为白色的对立颜色，黑色似乎永远是一种代表着黑夜、沉重的颜色。同红色相同的是，黑色也一样有着自己正面的含义：高雅、信心、庄重。可是同红色不同，黑色反面的含义占据了人类对它的大部分认知，尤其是在代表着死亡和恐怖这一层面上。

在任何一个国家的文化中，冠以黑色的事物通常都是反面的，比如黑色幽默、黑社会、黑金等等。在游戏中也不

例外，《星球大战》中西斯、《上古卷轴》中死灵法师的黑袍以及黑暗兄弟会的标志等等。

而在除了这些奇幻游戏之外的某些策略、即时战略游戏中，黑色同红色的搭配尤其显眼。在这一点上，恐怕和二战中纳粹的影响有很大的关系。纳粹的党卫军一袭黑衣的冷酷、暴力和残忍都给黑色在政治派系的色彩运用上起了很不好的作用。

对于黑色的本质，游戏界因为其先天优势则运用得更加炉火纯青一些。在《心灵杀手》中，那黑雾一般的敌人只有一个名字，就叫做黑暗。没人能说清这种纯粹的邪恶到底发源自何处，但是在阴冷的森林中那黑色的迷雾永远是游戏史上最为恐怖的影像之一。

如果说对红色的定义带有一定政治上意识形态的偏见，那么对于黑色的定义则是来源于人性中的偏见，那种在孩提时代对黑暗的最直接的恐惧造成了黑色的反面形象。当然，《黑客帝国》中的尼奥也是一袭黑衣，而这种黑色的运用则是因为黑色在一定程度上代表着无政府主义。瞧，人为地定义颜色的含义尤其是反面含义永远是人类的天性。

## 紫色——游戏色彩学中对神秘的曲解

紫色，本来是由红色和蓝色化合而成的颜色，被认为是极佳的刺激颜色。在中国和日本，紫色是尊贵的象征，中国古语“紫气东来”就是源于古代对北极星的崇拜。对紫色的推崇也影响到了日本的王室。

在西方，紫色代表着一种神秘的高贵，最早和灵性有关，也就是宗教。这种对紫色的喜爱沿用至近现代，比如美国著名的紫心勋章。

游戏色彩学中对紫色的定义却有了一定意义上的曲解，那就是将紫色的神秘学作为一种巫术，甚至是亡灵巫术定义了下来。

在《魔兽世界》中紫色的巫妖，《上古卷轴》中紫色的“灵魂陷阱”魔法等等都是例证。这种定义尤为有趣是因为在欧美游戏中魔法作为常态存在，而魔法的黑暗面很容易和紫色的神秘联系在一起。这种设计也许和紫色的那种与生俱来的消极感有很大关系，处于冷暖色之间的紫色在心理上很容易引发一定的低沉与消极情感。



绿色的鲜为人知的邪恶面：死灵法术


这才是全身上下都是绿



伟大的红色帝国苏联给了西方太多的震撼


西斯永远会使用红色光剑

《星球大战》中梅斯云度那把紫色的光剑一定给影迷和游戏迷留下了很深的印象，你可以认为它是为了显示云度的剑法融了代表绝地武士的蓝色和西斯武士的红色，也可以认为萨缪尔·杰克逊当然的灵机一动让那一抹紫色成就了“星战”中的惊鸿一瞥。

## 灰色——最受忽视的颜色

灰色其实很容易区分，它比黑色浅比白色深，介乎于二者之间。色彩学上的灰色本来就没有什么好的定义和印象，那种消极、不确定的阴霾感始终萦绕在灰色周围，灰色地带、灰色收入一类的称呼不就源于此么？

游戏色彩学中则对灰色这种介乎于黑白之间的特性做了一定程度的放大，它夸大并且批判了灰色这种所谓的“摇摆不定”，给了灰色一个不光明的、模糊的定义。

在奇幻游戏中，灰色在某种程度上成为了类似紫色的那种神秘颜色，同紫色不同的是，灰色表现出了更多的不确定和摇摆性。“龙与地下城”的灰袍法师在某种程度上比黑袍法师还要恐怖，因为黑袍法师毕竟公然承认自己的邪恶属性，而灰袍则显示出了该法师在阵营选择上的隐晦和阴险。

游戏《龙腾世纪》中的灰袍守望者是一群喝下暗裔血液的守护者，他们不遵守凡世的政治、社会规范，只为了打败暗裔。其灰色的名号就代表了这种亦正亦邪的模糊感。

而在科幻类游戏中，灰色因为其接近金属的颜色而成为了诸如《辐射》中的钢铁兄弟会一类组织的标志颜色。在这类游戏中，灰色没有了身上的模糊感和不确定性，反而预示了一种末世的金属死亡感。因为在人类的潜意识中，科学技术的飞速发展总有一天会因为其速度过快而对人类的生存带来威胁，因此代表科技、机械的灰色成为了末日的主题色也就不奇怪了。

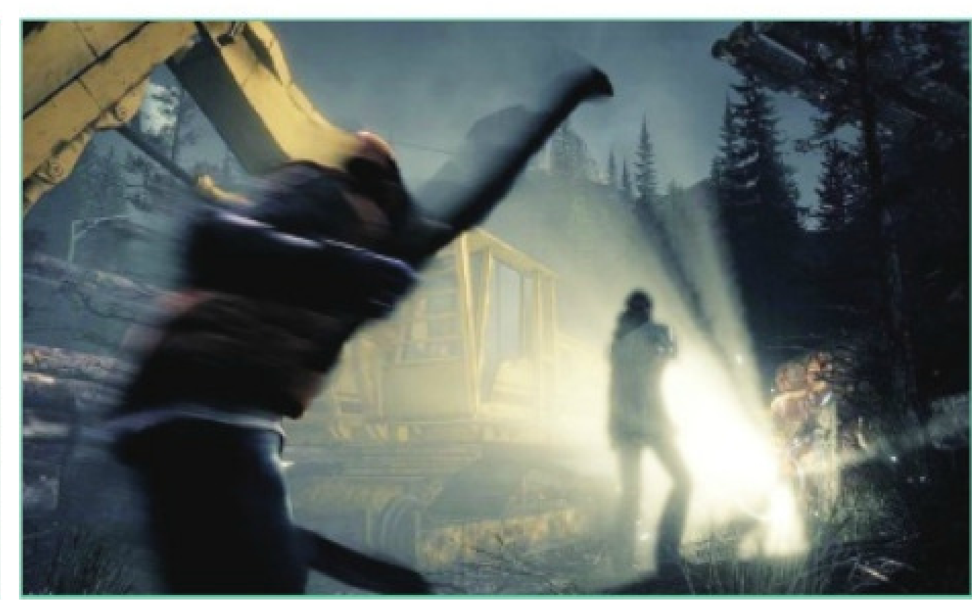
和前三个颜色不同，灰色在游戏色彩学中并没有被过多的人为曲解，但是却是最被忽视的一种颜色。在欧美游戏设计中广泛、大胆的应用红色、黑色的作品很



几乎所有的欧美游戏中的反派都是红色



《辐射》中的种族主义组织英克雷运用了纳粹的黑色主色调


《心灵杀手》中那诡异的黑暗是人类心中永恒的恐惧化身



纳粹的黑色出现在很多艺术形式中

云度那把著名的紫色光剑



吸取灵魂的紫色魔法


钢铁兄弟会标志

多，但是将灰色作为主色调的游戏却很少。倒是国人独立制作的RPG《血雨》大量运用了灰色的色调，呈现出来肃杀的江湖气魄，也算是让灰色打了一个翻身仗吧。

通过以上的分析，游戏色彩学的初步研究算是做完了，其实除了这八种颜色还有很多值得分析的颜色并没有纳入进去，但是都没有上文列举的有代表性，这里不再赘述。

游戏作为第九艺术其实才刚刚起步，从这一点上来说远没有其前辈们在颜色运用上炉火纯青。虽然不够纯熟，但是游戏却比绘画、电影更依赖色彩的运用：比如即时战略游戏中各个派系的颜色必须要有很强的区分度以便玩家进行游戏时不至于混淆。而这种对颜色的依赖也造成了电子游戏在还没有进化到“脑后插管”之前，很容易被玩家以颜色论成败。

比如《上古卷轴5——天际》下载量最多的MOD是什么？不是华丽的盔甲也不是漂亮的身型，而是ENB色彩调节MOD：这都源于玩家对游戏中色彩的单调和死板很不满意。

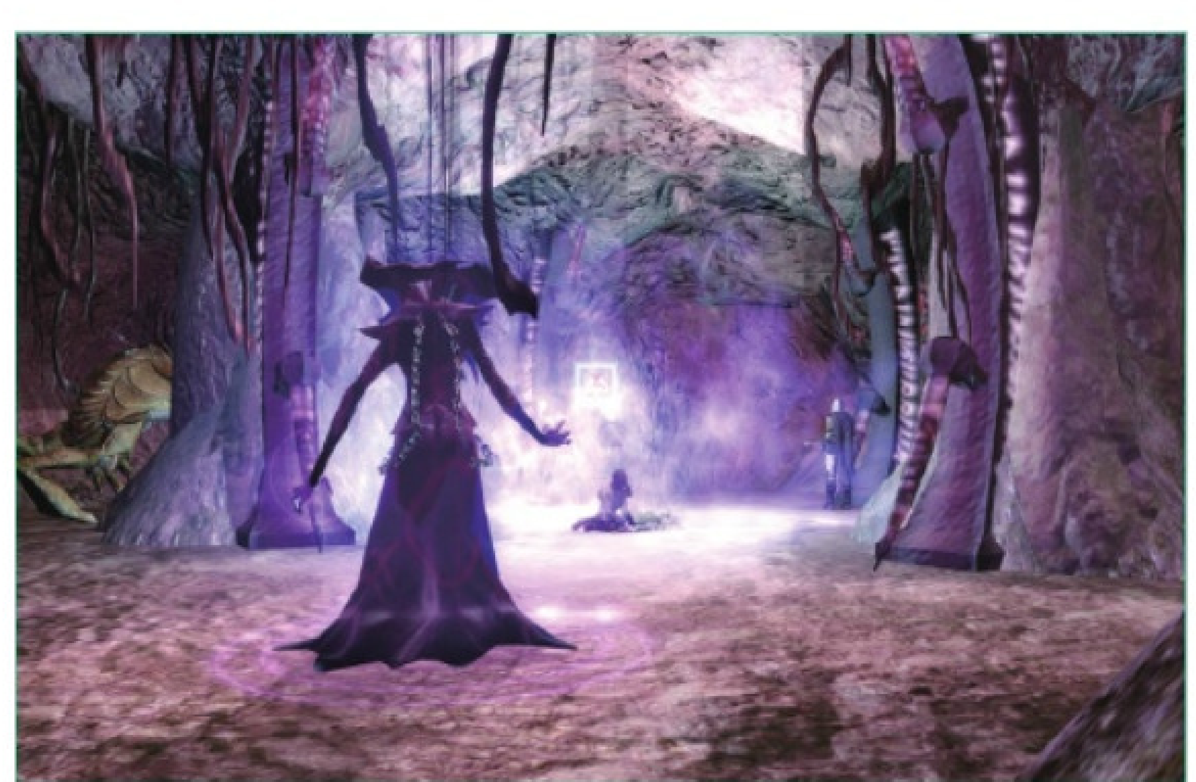
这是一种很有意思的研究，玩家对游戏中颜色的评判，到底是以单个物体的颜色设计为准，还是以整个屏幕看上去的整体观感为准呢？我们确实要承认，有时候看别人玩游戏的时候，猛一望去，虽然看不清屏幕上是什么，但是那种整体的色调会突然觉得很对胃口。比如笔者第一次见到《帝国时代》这款即时战略的时候就有这个感觉。

而且也永远不要忽视玩家对于颜色的敏感度确实很高的事实，不是很多玩家对于《质量效应3》黑色光影的运用提出了很多意见么？

也许游戏色彩学和服装、装饰、性格色彩学不同，还没有真正的登上大雅之堂，但是随着电子游戏本身的迅速发展，总有一天学术界会正视这个早就存在了的色彩学分支并且会对她进行更加深入的研究！



游戏中的灰色大多表示了绝望的情绪


紫色永远和神秘的精神类魔法有关

# 关于“碧油鸡”

## ——网游与Bug之间不得不说的事



■浙江 木然

“碧油鸡”这个形象是在我便秘蹲坑的时候悠悠然从我的脑海里走出来的。我告诉自己，它应该有着一身绿得发亮的羽毛，油滑得像蜥蜴一般的体表，长着一对与之娇小体型所相称的贼眉鼠眼，并且具有高超的隐蔽和反侦察能力。碧油鸡不是一只一般的鸡，首先，它不是从蛋里生出来的，所以它没有父母，自然也就无所谓姓甚名谁，碧油鸡就是碧油鸡，它摇晃着肥硕的躯体从程序漏洞里挤出来，东看看西看看，努力想要弄清自己的存在意义；其次，碧油鸡不是一只好鸡，但是它很抢手，很受欢迎，这当然是在它表现出“利国利民”的那一面的时候，一旦碧油鸡发起了脾气，人们就会惊慌失措，惟恐避之不及，因为它的破坏力，小到只能在米袋上啄出一个小洞，大到能掀翻整个谷仓；最后，碧油鸡的创造者，我们说的当然不是它的父母，而是粗心大意的“程序猿”，他们一点都不喜欢碧油鸡，甚至于把防止碧油鸡的出现当成了自己的工作，这就让碧油鸡成为了他们眼中人人喊打的老鼠。但众所周知，老鼠是很狡猾的，所以碧油鸡也很难对付，而程序猿和他们的战争亦已绵延了数个甲子。不幸的是碧油鸡占据了很大的优势，因为前者越是努力，它们繁殖的速度就越快，杀伤力就越强，所以对付碧油鸡的程序猿们始终任重而道远。



越热门的游戏Bug越多，图为CF“穿墙术”

说了这么多，你可能明白了，也可能更疑惑了：碧油鸡究竟是一只怎样的鸡呢？不要着急，我的面前就有这么一只碧油鸡，它看起来慈眉善目，人畜无害，而且似乎很乐于与人类交流。所以我决定坐下来跟它谈一谈关于它的一切，希望它会欣然应允。

“事实上，对于玩家来说，碧油鸡只能分为‘可利用型’和‘不可利用型’，而对于运营商或“程序猿”们来说，所有的碧油鸡，都是坏东西——当然，如果硬要分的话，那就是‘可修复’与‘不可修复’了。”

“鸡兄你好，”我抱着一堆资料，讪笑着走到它的面前，“我看你面目俊朗骨骼惊奇，定然是……”“客套话省下来，”碧油鸡对我挥了挥油绿绿的翅膀，“拿点干货出来，谈话才有继续的可能。”“您说得是。”我点了点头，然后从资料里抽出了一张，开始大声朗读：

“碧油鸡”一词的原意是“臭虫”或“虫子”（B-U-G），这个说法的由来是，当初第一代计算机是由许多庞大且昂贵的真空管构成，由于大功率运行所产生的光与


人到哪里去了？一定是我骑龙的方式不对……


瑞文戴尔男爵一定对这样的Bug深恶痛绝


每当版本更新的时候总会出现这样的那样的问题……

热，致使一只小虫子爬进了一支真空管内，整个计算机系统也因此瘫痪。在工程师清查真空管并捉出这只小虫后，计算机又恢复了正常工作，因此“碧油鸡”这个词就被沿用下来，用来表示电脑系统或程序中隐藏的错误、缺陷、漏洞等问题。

而游戏中的碧油鸡，尤其是网络游戏中，玩家对碧油鸡的接触相当频繁。根据碧油鸡所导致的后果，大致可以分为两类：良性碧油鸡与恶性碧油鸡。前者往往不会导致严重的后果，所以经常被玩家利用来加快游戏进程或谋取“非正当利益”；后者则是游戏的硬伤，会严重影响玩家的游戏进程甚至是终止游戏程序，例如正常操作中，由于执行文件冲突或错误不兼容而导致的系统自动退出或者服务器断开等等。

“啧啧啧，有点意思，但是不够深入。”碧油鸡摇了摇脑袋，然后看了我一眼，“事实上，对于玩家来说，碧油鸡只能分为‘可利用型’和‘不可利用型’，而对于运营商或程序猿们来说，所有的碧油鸡，都是坏东西——当然，如果硬要分的话，那就是‘可修复’与‘不可修复’了。”“愿闻其详。”我毕恭毕敬地说道。

在我们的家族里，‘不可利用’的那部分几乎不会出现在玩家的视野里，就算有，大多也都是眨眼即逝，刚一露面就被程序猿们抓走和谐掉了。但是我们有很好的隐蔽和反侦察能力，所以大部分都转入地下，成为了台面上看不见的‘隐性’碧油鸡。程序猿们管缉捕我们的过程叫做‘嘀！碧油鸡’（Debug），但是‘嘀！碧油鸡’的工作可不是只有他们在做。玩家很闲，他们在游戏中的时间就更是闲得蛋疼，所以就有些家伙专门去勘察我们的蛛丝马迹，一旦发现了‘可利用型’的碧油鸡，哼哼，好戏就上演了。对了，你这有《龙之谷》‘沉船门’的资料不？”

“有，当然有！”我赶紧翻找资料，抽出其中一张递到了碧油鸡的面前。

“毕竟在这个地方，开车关掉远光灯都未能成为一种惯例，玩家在唾手可得的非正规利益之前能够不心动，谁能保证呢？”

“‘沉船门’事件指盛大所代理的网游《龙之谷》副本出现Bug而引发的外挂事件。由于《龙之谷》的副本都是在同一平面，理论上是可以通过移动坐标的方式找到Boss从而利用Bug。而沉船门事件就是在《龙之谷》里一个沉船副本里发生的，”碧油鸡挖了挖鼻孔，顺手一弹，“恩，典型的‘可利用型’碧油鸡引发的群体事件，有点意思。”

“在这次事件中，我的同胞们可算不上是罪魁祸首。孵出它们的那颗‘蛋’，来自于2010年10月19号那次所谓的全球同步更新。按理来说，国服的更新都会有几天甚至是几个月的延迟，等到版本正式上线的时候，‘嘀！碧油鸡’的工作早就在外服完成了。至于这次‘沉船门’为何惟独发生在国服或者仅仅在国服形成了这么大的候’，哼哼，这个问题还是留给你们这群人类来回答吧。”碧油鸡冷笑一声，听得我出了一身的冷汗。

“‘沉船门’事件导致的恶果便是经济系统的崩溃，许多服务器的价格在之后很长的时间内都没能恢复正常水平。运营方盛大在21日进行了漫长的临时维护，并宣布了对此事作出的处理：对于近日利用游戏内Bug获得非法利益的账号，根据运营政策已经进行了永久封停处理，并对其非法收益进行收回。回收将采用回档的数据方式进行。哦，没完，这还有呢。此次维护之后，玩家会得到一定的补偿，疲劳值、掉宝率、经验值，真是有够丰厚的……”碧油鸡把资料念完便随手一丢，顺便还踩了一爪。

“这就好比有人在地上丢了一个饼，结果去捡去拿的人都膝盖中箭了，丢饼的家伙还会跳出来说：‘怪你们素质太低，活该。’这就是我对‘沉船门’的看法，欢迎对号入座。”碧油鸡不屑地笑了笑。我点点头：“机会主义作祟，所以玩家们才会对于这些‘福利’趋之若鹜，并且把利用‘碧油鸡’看成了理所当然。一旦遭到封杀，便不自觉地把责任推向运营商。这也是为什么事件处理结果出来以后，大多数玩家表达了对《龙之谷》这款游戏的失望以及盛大网络对外挂的态度的失望。毕竟在这个地方，开车关掉远光灯都未能成为一种惯例，玩家在唾手可得的非正规利益之前能够不心动，谁能保证呢？不过话又说回来了，事发之前，也就是9


黑石深渊的无限小怪Bug掀起了一阵带小号的高潮


馆长的Bug打法让T4手变得唾手可得




大名鼎鼎的《魔兽世界》中至今仍存在着3000余个无法修复的Bug，而且这个数字还会随着版本更新不断增加



盛大对沉船门的处理方式激起了玩家的不满



盛大《龙之谷》爆发“沉船门” 无限刷钱、经验？

时间：2010-10-22

987041 经验值

328830 经验值

477250 经验值
安全账号奖励 频道奖励

2010年10月19号，龙之谷新版本40级全球同步版开放公测。这一更新顿时让《龙之谷》火了一把，但是大幅度的版本跨越也带来随之而来的问题。部分玩家利用外挂的坐标移动功能，在杀完boss后马上利用外挂瞬移回到起点然后反复刷，循环往复。由于龙之谷本身的疲劳系统，致使玩家不可能无限制的杀怪练级，而此bug就解决了这个问题。只要玩家在疲劳值0以前进入副本，然后不出副本就可以一直刷下去。

不管是谁的错，沉船门已经严重破坏了游戏规则




无意冒犯，终生与“碧油鸡”对抗的“程序猿”实在是干得多拿得少的典范



馅饼当前，趋之若鹜

月9日，盛大已经完成了对《龙之谷》开发商Eyedentity Games的全资收购，也有可能是对旗下公司督管不严，也有可能是收购初期的磨合未完，总之，对于‘自家人’犯下的错，盛大网络表示的反省程度似乎不够，亦缺乏诚意。站在不同的角度看，对于‘沉船门’事件得出的结论也是有所迥异的。”

“所谓‘当局者迷，旁观者清’，作为一个局外人，你对这件事的看法倒是透彻得让我惊讶。”碧油鸡面有讶异之色，似乎对我有所改观。我摇了摇头：“不，我也曾入过局，作为一个‘魔兽’玩家，我的膝盖也中过一箭。”“哦？说来听听。”碧油鸡看着我，似乎被勾起了兴趣。

“最典型的例子就是歌剧院碧油鸡，当年九城那一刀砍掉了数不清的账号，雷厉风行甚至是矫枉过正的作风，让多少玩家寒心。”

“我刚开始‘进山’那会儿正逢全民卡拉赞时期，一进主城就能看到各式各样的卡拉赞野团喊人。在那个时候，只要是一个70级的角色，只要你的身上不是‘迷彩服’，几乎都能找到适合自己的团打，啊……那真是一个美好而又纯真的年代……不过你知道，越热门的东西越容易受到投机取巧者的青睐，2.3版本之前的卡拉赞就是这么一个地方——歌剧院无限刷牌子、馆长跳石像打法、老狗埃兰的卡门打法，等等等等……这些碧油鸡有些被及时‘嘀’了，有些则没有。而利用这些碧油鸡的人，根据影响游戏平衡的程度，有些侥幸逃过一劫，而有些却永远被迫离开了艾泽拉斯。最典型的例子就是歌剧院碧油鸡，当年九城那一刀砍掉了数不清的账号，雷厉风行甚至是矫枉过正的作风，让多少玩家寒心。有人甚至因此与九城对薄公堂想用法律途径讨回账号。而那场战役的结果至今仍令我记忆犹新：九城败诉，法院判决九城恢复玩家游戏角色和装备。那，可真是一场‘伟大的胜利’。”

“听起来话里有话。”碧油鸡插了一句。我笑了笑，抽出了另外一张资料，那是当时九城（如今代理商换成了网易）和暴雪共同为玩家量身打造的霸王条款，念道：“按这协议上的说法，玩家账号应该算是运营商的财产，既然前者违反协议利用碧油鸡破坏了游戏平衡，那么九城完全有理由根据条款收回账号——用《结果，抬》里的一句话概括：‘亲爱的玩家，我是你爹’。可惜暴雪和九城的算盘打得再精也不能与现行法律对着干，所以这个爹还是被玩家给坑了。事实上，这场玩家和运营商之间的对弈并不平等，前者依靠法律，后者仰仗协议；运营商能给玩家的最严重处罚是封号，而玩家让运营商付出的代价有打脸、赔钱，以及将来可能要面对更多诉讼的隐患——一个被封号的玩家赢了，就会有千千万万个被封号的玩家站起来，告诉九城：对不起，请把账号还给我们，因为这是我们的权利。”

“这么说你可怜九城？”“那怎么可能？我也是个玩家，但我不在之前所提的那帮玩家之列。事实上，我是个合法‘山民’，不用外挂，更不敢用碧油鸡，直到现在，我还没搞清猎人的仇恨分离是什么原理呢。我想说的是，在已知碧油鸡可以获利的前提下，大部分玩家都加入了‘碧油鸡党’，那么对于我这种‘傻瓜’来说，是不是有点儿不公平？当然，我也和大家一样趋利，我对碧油鸡敬而远之的心理更多是出于对封号的恐惧而不是对规则的遵守，因此在多数人毫不犹豫地踏上小康路的同时我还驻足在原地做着哈姆雷特：用还是不用碧油鸡，这是个问题。”

“哼，人性……”碧油鸡的话说到一半，突然一只网兜从天而降，牢牢地把它罩在了里面。我抬头一看，它的背后不知什么时候出现了一只全副武装的“程序猿”，一边按着碧油鸡头上的捕鸡网一边说道：“终终终终于抓到你了！！”像是已经料到了这个结局般，碧油鸡脸上没有丝毫的恐惧，脸上始终保持着淡然自若的表情。它被“程序猿”从网里拿出来，关在了背后的笼子里，然后随着他转身离开。突然，笼子里的碧油鸡向我伸出一只翅膀，做了一个四指收拢拇指朝天的“手势”。我愣了愣，随即便明白过来：这意犹未尽的发言尚未结束，我相信总有一天还会再见到这抹绿色的身影，因为它告诉我——

I will be back。P

## 封神榜叁（http://fs3.xoyo.com/zly）



| | |
|---|---|
| 游戏类型 | 角色扮演 |
| 目前状态 | 内测 |
| 制作公司 | 金山软件 |
| 运营公司 | 七尘斋 |
| 版本号 | 0.274 |
| 游戏体验 | 浪费时间 |





2D玄幻类网游，画面表现很一般，既谈不上精美，也谈不上细致。角色外形略显粗糙，就连屏幕上方刷新的信息，也由锯齿非常严重的大字体构成，总体看上去有点256色画面的感觉。背景音乐还不错，很是悠扬，非战斗状态下音效基本没有，不过游戏不知为何会突然中断背景音乐然后重头再来，连带着整个界面也微微晃动一下，有种网页刷新的感觉，不知是Bug还是其他什么原因。角色的移动和战斗动作较为僵硬，移动时偶尔会有平移、斜移甚至横移现象，战斗效果非常简陋，基本没有什么特效应用，再加上攻击和掉血延迟较为严重，经常是伤害数字都蹦出来了，但过个零点几秒怪物的血条才有反应，所以完全没有打怪时应有的爽快感。游戏经常有触发类任务，打怪或者直接在地上捡到任务道具，虽然想法不错但设计得过于生硬。此外，游戏中没有提供装备比对功能，特别是累计在线时间赠送的装备，外形一样，属性差不多，没有比对功能就非常不方便了。总体而言，游戏并没有什么特色功能和创新之处，而且一些应该能做好的基础功能都不完善。

## 风之谷（http://fzg.9hgame.com/）

| | |
|---|---|
| 游戏类型 | 角色扮演 |
| 目前状态 | 封测 |
| 制作公司 | 九合天下 |
| 运营公司 | 九合天下 |
| 版本号 | 0.0.221 |
| 游戏体验 | 比较不错 |





3D奇幻类网游，游戏采用日系Q版风格，画风可爱，颜色鲜艳明亮，角色以及建筑等各种模型的锯齿还是颇有些严重的，进而导致贴图不够细致，有“糊”的感觉，不过由于“处于开发测试期”尚不能启用反锯齿，所以最终的画面水准应该还是有提升空间的。背景音乐轻松明快，还算不错，音效也比较完善。角色的移动略有些漂浮感，反应到战斗中，无论是冲锋、转身还是战斗，都会产生迟滞现象（也可能是延迟问题），令打击感不是很好，不过战斗效果还是很华丽的（整个游戏的粒子效果应该较少），特别是近战效果，远程效果略逊一筹。游戏的战斗是进入副本后采取“骑马打仗”模式，可以用近战也可以用远程，颇有些新意，战斗感觉也很不错。游戏的任务表现一般，游戏没有自动寻路系统，也不支持大地图点击跑路，只在任务追踪栏有个小箭头和数字提示NPC位置和距离，可能会让部分习惯了自动寻路的玩家产生不适，另外NPC是否有任务并不能直接看出来，必须在小地图上观察是否有问号，然后在靠近任务NPC的过程中，问号或叹号才会由灰变黄清晰起来，很不方便。此外游戏还有个小问题，就是物品描述的文字莫名其妙显得模模糊糊的，和物品名字之类的清晰文字相比反差明显。

## 冰火战歌（http://bh.the9.com/）



| 游戏类型 | 角色扮演 |
|---|---|
| 目前状态 | 内测 |
| 制作公司 | GalaxyGate（韩国） |
| 运营公司 | 第九城市 |
| 版本号 | 未知（4月1日测） |
| 游戏体验 | 索然无味 |





3D奇幻类网游，画风偏暗，角色模型比较粗糙，锯齿严重（泛光掩盖了一部分），地面景物搭配简单，图标设计异常简陋，人物头顶始终呆着一个难看而又诡异的指引火箭头，整体而言画面停留在10年前最初级3D游戏的水准，特别是文字和界面的处理搭配，显得非常原始，带有明显早期韩流网游刚进入国内时的美术风格，即生硬、错乱、扭曲，目前的技术条件下这种效果着实少见，此外部分技能的说明翻译得也不够通顺。背景音乐低沉而简单，没什么特色，音效较为全面，但并没有语音。角色移动时漂浮感较重，动作诡异，而战斗动作生硬，音效也非常突兀。任务毫无新意可言，不过游戏突出的是攻城战、团战等PK系统，可能对任务方面也不怎么重视，总之游戏中的韩式风格非常明显。游戏中不够人性化的地方很多，比如游戏中的“金币”是作为一种道具占一个包裹位置的奇特设计，比如很多功能图标、属性词语，当鼠标移上去后没有说明文字，玩家完全不知道用途和含义，还比如装备的属性框叠加在界面上，文字混在一起难于阅读。游戏中充斥着太多的细节问题，导致本作的整体制作水准直线下降。

## 伏魔者（http://fmz.game080.com/）




| 游戏类型 | 角色扮演 |
|---|---|
| 目前状态 | 封测 |
| 制作公司 | 寅酷网络 |
| 运营公司 | 寅酷网络 |
| 版本号 | 0.17.16.1 |
| 游戏体验 | 普普通通 |





3D奇幻类网游，画风非常阴暗，而且对比度也比较差，角色、怪物等各种模型和背景、环境混在一起，玩起来眼睛会很累。游戏界面、画面、图标、系统、功能、背景大都高仿自“暗黑3”和《魔兽世界》，连Loading画面都有那么一丝影子，当然这些都只是形似而已。从各种细节看画面其实还是颇为简陋的，界面也显得有些混乱，功能按钮并没有做得集中和统一，大小和排序都较为混乱。比较古怪的是，游戏反潮流设计，把主要功能按钮放在右侧，次要功能按键放在左侧。背景音乐尚可，但是不能循环，播放一遍以后就是静音，音效只能算说得过去，还有不少音效明显取自“魔兽”。角色的移动略有漂浮感，战斗动作比较流畅，战斗效果较为华丽，应用了大量特效，在阴暗的背景环境下，释放技能时倒很晃眼。游戏的任务系统还算不错，有很多趣味任务，虽然它们大都有生搬硬套的痕迹，但总算也是制作组有心了，而且从另外一种角度说，一些特殊任务的设计还是需要一些底层技术功能支持的。游戏总体而言以模仿为主，并没有什么特殊和创新的系统功能，任务系统略算出彩，但也被阴暗的画风和简陋的画面所掩盖。






| 游戏类型 | 角色扮演 |
|---|---|
| 目前状态 | 内测 |
| 制作公司 | NCsoft（韩国） |
| 运营公司 | 腾讯游戏 |
| 版本号 | 2.0.1.0 |
| 游戏体验 | 比较不错 |

## 天堂2（http://tiantang2.qq.com/）





3D奇幻类网游，画风偏阴暗，别看是2000年开发的，但就画面质量来说还是相当不错的，战斗效果也极其华丽，丝毫没有落伍的感觉——也许在10年之中又经历过各种缝缝补补。背景音乐足够大气，水准较高，战斗音效、环境音效、对话语音，该有的都有。仅从游戏的画面和音乐来看，游戏基本无可挑剔——除了贴图水准略低之外（本次测试阴影特效未开启）。但游戏操作就很一般了，如今网游流行的是运动战、风筝式打带跑、快速的动作反应、空中转身和转向、流畅的连击，而本作却有“转弯半径”、转身及停步有延迟时间、跳跃滞空时间短且有硬直时间，这种10年前的动作设计思路明显已经落后于时代。对于曾经玩过《天堂2》的玩家来说也许接受的很快，而对从没有玩过的来说，可能接受起来较为困难。游戏相当一部分系统和功能在目前已属平常，如宠物、强化、副本、PvP、城战盟战等，而又有相当一部分流行功能则完全没有，例如成就、快速副本、收集等，总体来看并无竞争力可言。再加上韩式网游永远摆脱不掉的外挂阴影且核心技术不在腾讯自己手里，可以说是前途未卜。

## 月评：冲天广告透网游，满眼尽是大制作。

本期大作很多，至少看上去都是大作。

先是有人悄悄和我说：“《伏魔者》最近很火，你多关注一下。”于是我关注了，先看的截图，突然我就明白了它为什么会火——这家伙太像“魔兽”和“暗黑3”了，进游戏后不出我所料，全盘模仿，画风阴暗对比差劲，整个画面糊成一团——要知道最开始连分辨率都是固定的。要不是任务系统勉强有点意思，战斗效果还算凑合，判个“浪费时间”也不过分。

然后的大作就是《冰火战歌》，很火，火到第一次测试我连激活码也没搞到，随后路人甲和我说，这游戏画面很烂，不值得玩。但我这个是工作，不能因为烂就不玩啊。总算第二次测试捞到一个码，在3月28日开测的当天我就进去了，5个分流服务器全线飘红，排队到200多，壮观！这没法等啊，于是我想着晾晾吧。到了4月1日，再进，5个分流服务器全绿，从拥挤排队到流畅秒进仅隔了3天，难道是愚人节么……多余的也不想再说了，总之1万个“冰火”也不会让九城再翻身。

再然后的大作是《风之谷》，我一听这名字就像大作。九合比较谨慎，始终不肯给我激活码，这反而勾起了我的好奇心。通过正常途径搞到激活码进入游戏后（也就是从游戏网站直接领号），游戏界面始终挂着“游戏尚处于开发测试期，不代表最终品质”。其实这个游戏还算不错，画面、系统都还可以，即便有不足但也能感到还有提升空间。比起同是韩式网游但已经完全定型的《天堂2》，《风之谷》规避了外挂（动作类战斗），还是可以期待一下的。

最后一个大作就是《天堂2》，《天堂2》已经换了3拨代理，轮回之中从2000年研发、2003年韩国测试再到今天已经过去将近10年，但真正在国内累计运营的时间不知道有没有超过5年。新浪、盛大、腾讯，这3个代理的实力毋庸置疑，《天堂2》的制作水准也毋庸置疑，但不知道为什么，无论代理如何高调如何卖力宣传，但游戏就是不愠不火，现在的企鹅版《天堂2》，感觉似乎也就是那么回事。至少我在“魔兽”中翻转腾挪灵活自如，在《天堂2》中完全找不到操作感——所以仅代表个人意见吧。仅从本次测试来看，《天堂2》针对的似乎是《天堂》以及新浪、盛大版《天堂2》的老玩家，游戏一上来就可以通过一转、二转达到76级，获得1亿技能点（乍一听真吓人），获得4套装备及4套饰品，新玩家要面对的问题……全是问题，他们根本无处下手，光看攻略研究怎么加技能点就得耗去大量时间。

大作？大作！P

# 电竞选手今何在？

## 聊聊那些退役后的职业玩家们

江苏 王念忠



照顾老婆、孩子，干干农场活，热热炕头，再有空就去阿根廷“超度”野鸭，这就是信奉佛教的巴乔退役后的生活。曾经的忧郁王子，绿茵场上的传奇就这样销声匿迹了，回到出生地卡尔多尼奥附近的小镇维琴蒂纳过起了隐居的生活，附近街道的邻居都很少能见到他。然而，有“史上最伟大的球员”之称的马拉多纳则在退役后高调地选择执教，尽管2010年南非世界杯之后被下课，他仍旧没有离开绿茵场，至今仍活跃在公众的视线当中。

我想说的是，个体的差异是巨大的，每个人有每个人的选择，电竞圈亦是如此。那些曾经的职业电子竞技玩家，尽管曾经在舞台上上演了一段又一段的传奇，但总有状态不再，或激情不再的那一天。离开电子竞技这个大舞台之后，生活还在继续，就像Sky所说“退役后的目标就是在电竞圈工作”，大部分退役选手选择留在圈内发挥余热。当然，也有人另起炉灶，闯出了另一番天地。令人跌破眼镜的是，还有人误入歧途，做了梁上君子或拍AV当男优。总之，选手们退役后的生活千差万别，不能一概而论。今天笔者就以几个代表人物为例，和大家细细聊聊那些退役之后的电竞选手们。

### 出视频发家致富

**（代表人物：2009、Pis）**

相信所有关注DotA的朋友们对海涛这个名字都不陌生，虽然他并非职业玩家，但可以说是DotA第一视角视频解说的先驱者，如果不是他，也不会有这么多的玩家去Youku网看DotA视频。想当年在魔兽Solo流行的年代，第一视角视频可谓“万金难求”，更不要说再带上详细的解说。海涛预见并抢占了这一市场先机，才有了今天这样的火爆人气。在2010年10月份的WDC上，海涛在解说时透露“自己月收入数万元”，言者无意，闻者有心，这句话深深刺激了两个月前刚刚退役的前DotA职业选手2009。2009曾经带领FTD（当时获赞助更名为sGty）在SMM 2009上获得中国第一个DotA世界冠军（Ehome虽然是SMM 2008的获胜者，但那时并无欧洲战队参加，因此2009以及很多业内人士认为Ehome不能算是国内第一个世界冠军），2009当时就在想：凭什么出视频能有比自己打职业还要丰厚的物质回报？况且海涛只是业余玩家，在他看来海涛对英雄的理解和操作有很多的缺陷和不足。在Solo流行的年代，由于选手害怕自己的打法和战术被研究、被针对，因此很少有第一视角视频出现，然而DotA界中流行着一句话：CW（Clan War，战队比赛）和路人根本就是完全不同的两个游戏，CW考验的是战术体系以及团队的执行力，而路人则更靠操作。以职业选手的角度去教玩家们如何打



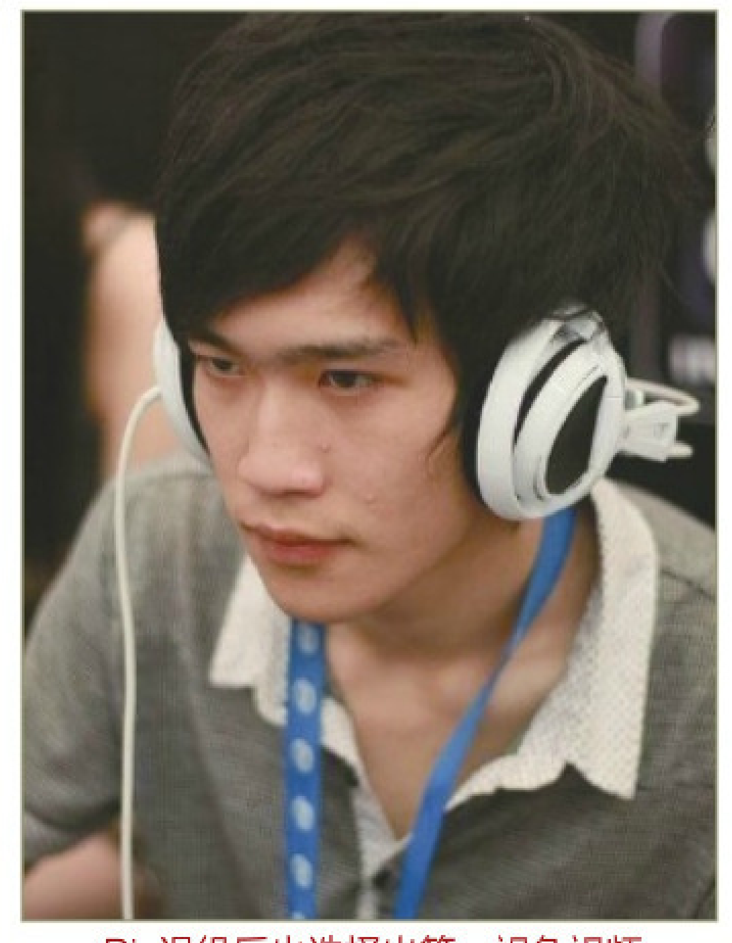
（左2）2009率领sGty战队获得SMM2009冠军

路人战，不怕会被研究，更何况自己已然退役。再者，相比草根玩家，以职业玩家的名义、前DotA世界冠军的身份出视频自然会更加吸引人眼球。从那一刻起，2009就暗下决心要进军解说界，并要在人气上赶超海涛。

同年11月，嗓音温婉动听的DotA女解说冷冷发布了名为“Solo冷冷vs2009（母老虎版）”的第一视角视频解说，2009在其中亦有献声。视频中2009先是使出了招牌英雄影魔，“一边毫无压力地操作，一边听着冷冷销魂的声音。”6分钟，2009轻松拿下第一局。第二局，白虎Solo，两人射来射去，勾心斗角，嘻笑怒骂，甚是欢愉。为了延长视频时间，也为了让视频更有看点，2009先是故意让出两个人头，然后不停用语言“勾引诱惑”，分散冷冷注意力，凭借其出奇不意的冷箭，连扳两城。不料，在最后时刻2009越塔杀人反被塔杀，还是负于冷冷。就这样一部戏谑娱乐成分远远大于技术教学成分的视频，仅算优酷站内就收获了近百万的点击量。这部视频让2009看到了加入视频解说界的无限光明前景，从此吹响了他进军DotA解说界的号角。紧接着，2009在其视频空间中发布了正式的处女作视频，解说的正是他作为队长在SMM 2009上率领FTD战胜Ks的那场关键性的战役，这场战役被所有中国的DotA爱好者津津乐道，尤其是ZSMJ操作的猴子的3800（圣者遗物）被A，7分钟之后再次做出一把，更为这场战役增添了一笔传奇色彩。而以大局观著称的2009的影魔同样发挥良好，带动了整个团队的节奏。这场战役被MYM网站评为2009年经典DotA战役之首，作为主角之一的2009，回忆起这场战役时感慨良多，以这部视频作为正式入驻解说界的处女作同样意义非凡。最终，这部视频不出意料地获得了162万的站内点播量。

之后，2009的视频解说之路便迅速腾飞起来。他连续地发布一系列名为“2009DotA提高班”的第一视角详尽视频解说，毫不夸张地说，这些视频明显地提高了国内玩家的整体DotA水平。迄今为止，2009共发布视频110部，空间人气超越1亿！视频赞助商、广告合作接踵而至，淘宝小店也有了25000多的信用，1年之内便冲到双皇冠！当然，这期间也并非一帆风顺。在去年的StarsWar6线下决赛中，以海涛的一句“不让2009参加解说自己才愿意解说”为导火索，海涛与2009爆发一场在业内闹得沸沸扬扬的口水战，两人相互攻讦，相互揭短，海涛爆料出2009曾克扣FTD队员工资，随后被开除。LGD（前身即为FTD）官方随后发出声明，2009扣留工资属实，但并非被开除。2009则表示FTD本身就是自己拿家里20万元组建成的，前期亏钱甚多，现在拉到稳定赞助，再多拿些无可厚非。限于篇幅，这里不再讨论2009做法是否合理。“海涛2009事件”最后的结局就是两人相逢一笑泯恩仇，两人都想淡化掉这件事情。有人猜测这是两人的借机炒作行为，但事后两人都澄清，他们的收入并未受到事件的影响。海涛还主动爆料，自己的年收入在50万左右。虽然2009有赶超之势，但海涛的优酷空间仍有1亿6000万的人气，仍然是解说界首屈一指的老大哥。虽然2009并未在公开场合爆料收入，但以目前的人气和增长势头来看，应该会与海涛不相伯仲。

2009建立了职业玩家出视频的成熟模式，也为其他职业选手起到了典范的作用。被称为“世界第一影魔”的DotA明星选手Pis，在2011年G联赛之后宣布退役。随后，Pis强势进军解说界，开门见山地使出卡尔、影魔、Pom、蓝猫等一系列比较容易秀操作的英雄，眼花缭乱的操作让玩家们大呼过瘾！玩家中流行着一句话：“海涛教你玩一个英雄，2009教你玩好一个英雄，Pis告诉你这英雄其实你从来不会玩！”Pis的优酷空间虽然只开通了半年多一点，但也收获了逾4100万的人气，大有后来居上之势，可谓职业选手出视频发家致富的另一大典范。



Pis退役后也选择出第一视角视频




2009现任职WE战队经理



海涛（右）2009（左）事后一笑泯恩仇

## 打德扑，赚大钱

**（代表人物：ElkY）**

2001年，WCG世界总决赛星际争霸项目决赛上，人族皇帝Boxer对阵法国神族选手ElkY。这场战役堪称SC历史上的一个里程碑，当最后Boxer操作5架运输机，如排山倒海之势，在顷刻间地毯式空投下19架机器人的时候，这场比赛的胜负似乎已经不重要了，不管结局如何这一刻已经注定成为历史性的瞬间。犹记得当时WCG现场观众一片沸腾，悲情的墨镜男ElkY似乎只是陪练而已，被Boxer尽情地戏耍……打住！我们今天所要讲述的主角并非是在韩国拥有400万粉丝的人族皇帝Boxer（当时韩国总人口才4700万），而正是这个打比赛时一直带着墨镜扮酷、喜欢把头发乱染颜色的小伙子ElkY。虽然ElkY在当时拥有“非韩第一T”的美誉，在这次WCG决赛之后的一两年，他也一直没能在SC领域中取得非常理想的成绩，转型War3也没能成功，最终无奈选择退役。正如俗话所说，“上帝为你关上一扇门，必然也为你打开一扇窗”，在电子竞技领域郁郁不得志的

ElkY，没想到却靠打德州扑克赚得盆满钵满。自从2003年从电子竞技圈退役并正式成为一名职业扑克选手至今，他已经疯狂吸金逾500万美元！而打电竞时他一年才赚50万人民币（注意，是人民币，而非美元）。来看一则趣闻：2009年，ElkY拉携带大量现金前往西班牙巴塞罗那，参加德州扑克欧洲锦标赛时遭遇了尴尬的一幕，由于随身携带的现金超过了入境时的最高限制一万美元，他被海关警察误认为是前来交易的毒枭。ElkY马上打开笔记本电脑，上网搜索关于自己是德州扑克职业选手并且前来参赛的新闻，才化险为夷。

投身于德州扑克的电竞选手绝非ElkY一人，FreeDom、SaSe、ToD、FoV、ZaCard……这些名字对于War3 Solo爱好者来说绝不陌生，他们曾经都是电竞界的领军人物。退役后，他们渐渐淡出人们的视线，现如今却又因为德州扑克重新联系到一起。大量职业电子竞技选手，在退役后如过江之鲫直奔扑克圈，为何会出现这种现象？超高的奖金是一方面，早在2006年退役的韩国天才暗夜FreeDom就曾说过："电竞的确非常有趣，但是说挣钱的话，我觉得打扑克还是比电竞快太多了。"做一个不太恰当的比较，2011年WSOP（World Series of Poker，世界扑克系列赛）仅冠军的奖金就高达870万美元，而同年WCG世界总决赛14个项目冠、亚、季军奖金全部加起来也就只有26万美元，相较起来可谓天壤之别。另一方面，电子竞技与德州扑克有许多相似和共通的地方。不管魔兽、星际、DotA之类的即时战略类游戏，还是CS这样的FPS，都具有和扑克一样的运气成分（如跳劈次数、掉落宝物的优劣），运气不是人为决定的，关键是根据运气、根据局势采取怎样的应对策略。电竞与德扑更重要共通点的就是两者都要求选手具备冷静的头脑和迅捷的反应速度，而最最重要的一点是，星际与魔兽选手们大都熟练地掌握多线操作，这一点对于职业扑克选手来说同样至关重要，因此电竞玩家通常都能在扑克桌上游刃有余，如鱼得水。正如ElkY所说："其实区分扑克牌职业与业余选手很简单，一般一个业余选手只能同时进行4桌扑克游戏，但是一个一般的职业选手能同时进行8桌扑克，而我们扑克之星的扑克选手，最少都能保持同时进行16桌扑克。"让人感到恐怖的是，ElkY还是世界上保持同时打牌桌数最多的选手，他创造了同时进行40桌游戏和60分钟内参加了62场单桌比赛的世界纪录。"不可否认的是，这些都与以前玩电竞有关。玩电竞时，一个顶级高手每分钟点击键盘与鼠标次数都能达到300多次，而且还要求在多个战线同时开战。在多线操作方面，我觉得玩电竞还是比玩扑克要难多了。"






图1：在扑克桌上大肆炫耀的Elky
图2：投身德州扑克的Elky赚得盆满钵满
图3：Elky曾是2001年WCG星际项目亚军，亦是Boxer矩阵空投的配角
图4：韩国天才魔兽少年Freedom退役后亦选择投身于德州扑克

简而言之，竞技性、运气成分、手脑反应速度、对多线操作的依赖，都是扑克与电竞相通的地方，似乎电竞玩家转行扑克选手根本不存在门槛，这也难怪会有如此多的退役选手奋不顾身地投入扑克与金钱交错的花花世界。

## 另起炉灶，自主创业

**（代表人物：TeD）**

2011年3月23日，War3不死族选手TeD宣布退役。作为一名世界鬼王——或许是世界范围内硕果仅存的一线不死族选手，TeD实在是太寂寞了，也太疲惫了。结束了长达5年的职业生涯之后，TeD出人意料地做了一份与电子竞技八竿子打不着的生意——回到老家重庆的大学城开了一家饮料店。这种选择着实让人好奇，笔者于今年3月份在线联系到了TeD，亲自询问一下具体情况。问起退役以及选择开饮料店的原因，TeD坦然地解释道："开饮吧就是因为单纯喜欢这一行，而退役的原因是职业生涯中该拿的冠军都拿过了，并非因为状态不好，也不是因为种族的不平衡，就是单纯地觉得激情不再，在电竞圈经历过如此多的风风雨雨，再也找不到当初第一次站在舞台上的那种兴奋和激动。"之后，TeD暂离了几分钟，回来之后他抱歉地说道："刚才来了客人，真不好意思。"可见饮吧的经营也是TeD在躬身亲为。收入方面，TeD也毫不避讳地告诉笔者："以前打职业的时候每月2万左右，现在虽然少一些，但能享受到截然不同的宁静安适的生活。"




退役后的TeD则在重庆的大学城经营了一家小饮吧

笔者注意到，TeD饮料店的名字非常有趣，叫“TeD IMBA”，其中IMBA是英语IMBAlance的缩写，本意为不平衡，到了魔兽中则意为“强悍到极致，以至打破了游戏的平衡性”，更为巧妙的是，IMBA又是饮吧的谐音，如此命名可谓别具匠心。虽然做了与电竞不相干的行业，TeD还是把饮吧装扮地充满了浓郁的电竞色彩。客人的座椅被设计成Q版的暗夜精灵族月亮井的造型，客人用的餐巾纸的盒子则是“小骷髅围攻兽族基地”的魔兽周边，刨冰类饮品的命名也是千奇百怪，有死亡缠绕、霜冻新星、地狱火等等……玩过魔兽的玩家都忍不住要去一探究竟，尝尝这俗称“大便”的死亡缠绕变成刨冰之后究竟会是何种滋味。除此之外，小店里还有奖杯展示柜、魔兽手办、选手照片等等，处处充满游戏人文气息。最吸引人眼球的是，饮吧里有无线网，TeD表示所有带笔记本来的顾客都有机会和自己切磋一下。自从开业以来，就有无数粉丝慕名而来，再加上地处大学城，生意一直都还算不错。TeD兴奋地告诉笔者，已经有了开连锁店的打算。

当被问到“选择电竞而放弃考大学是否后悔”这个老生常谈的问题时，TeD表示：“完全不后悔当初的选择。在这4年的职业生涯里我想我学到了在学校里学不到的知识和人生的一些体会。”笔者担心许多青少年投身电竞一无所获，退役后又无一技之长，由于长期坐在电脑前，人际交往能力差、兴趣狭窄，前途堪忧。TeD对这个观点表示强烈的不赞成：“他们称不上是职业选手，更遑论退役，他们充其量算是电竞圈的过客，没有真正地付出，就如自己打职业时每天要训练10个小时，他们做不到，自然就没有什么好成绩，毕竟一份耕耘一分收获。”我想，这也是TeD给广大有意投身电子竞技的所有青少年的一个忠告：不要只看到明星选手们在舞台上光鲜的一面，而忽视了他们在台下超出常人想象的付出。





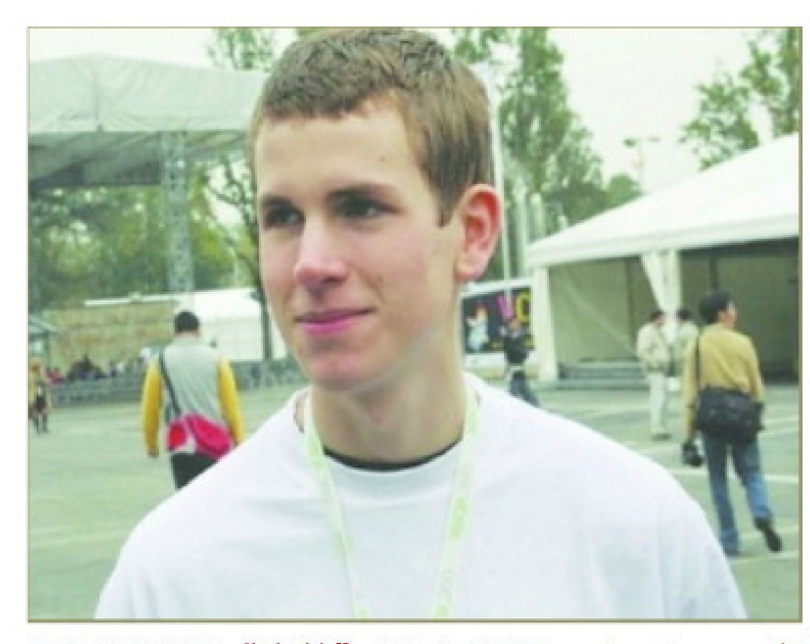





图1：被设计成月亮井造型的座椅
图2：小骷髅造型的纸巾盒子
图3：TeD饮吧内景
图4：这么可爱的Logo，你忍心戳破么？

## 其他的一些林林总总

篇幅有限，几页纸肯定没法把所有退役选手的现状一一聊完。继续学业也算是选手退役后相对比较常见的选择。挪威精灵选手Creolophus在2007年WCG总决赛上出人意料地夺取冠军，粉碎了Sky三连冠的梦想之后，居然选择急流勇退，他释然地表示“电竞一次就足够了”，并立即重返学校继续修计算机专业，其真正的全职生涯仅仅是休学的那一年而已，打电竞、拿冠军的同时并没有耽误学业，本硕连读的他现如今刚刚毕业。2003年WCG魔兽项目冠军、来自保加利亚的完美人族Insomnia在2008年退役后亦选择继续未完成的学业，重新走进大学的他变成一名普通的大三学生，主修工商管理、副修市场营销与广告。退役后的Insomnia没有落下什么职业病，反而时常滑雪、游泳、健身，身体倍棒，雪山上照样光膀赤膊，酷似健美先生。他还与伙伴合作开了一家公司，建立一个专门教保加利亚选手打扑克的网站——这再次印证了电竞选手天生就是打扑克的料，虽然他本身并没有当职业扑克选手的打算。



WCG2007“魔兽”项目冠军Creolophus，电竞学业双丰收



退役后迷恋上滑雪的Insomnia

最后再来聊聊那些误入歧途的电竞选手。2008年3月12日，韩国首尔瑞草区警署逮捕了涉嫌盗窃的前《星际争霸》选手Ogogo（李勇朴），警方指控他入室盗窃摄像机等贵重物品，金额约为1800万韩元（约合RMB12.6万元）。Ogogo是2003年WCG《星际争霸》项目的总冠军，曾与时任首尔市长、现任韩国总统的李明博同台竞技，此事对韩国电竞界的公众印象造成了比较恶劣的影响。其实Ogogo还是个“惯偷”，早在2005年退役之后不久，他就因进入首尔瑞草区的一所中学盗窃手机而被起诉，最终获得缓刑；2007年因涉嫌抢劫出租车司机而被判处2年有期徒刑、缓刑3年执行。韩国星际选手SsamJang、TheBoy退役后则选择全职AV演员，限于话题的敏感性，这里不再展开讨论。不过，万幸的是，这些事情并没有发生在中国——否则又会给那些所谓的专家教授们留下游戏是电子海洛因的铁证。

愿误入歧途的人迷途知返，愿其他人在新的生活舞台上同样活得精彩。祝福他们，那些曾经带给我们无数感动瞬间的电竞选手们。P

**bluesky：**“三国”的东西确实让人着迷。由“三国”题材而成的游戏着实不少，喜欢“三国”游戏的玩家自然也不会少。这是一篇以《幻想三国志2》为背景的游戏剧情小说，相信玩家在剧情发生时一定会“脑补”各种情况。这篇小说，与你的“脑补”是否相合呢？




# 兰之猗猗

■四川 戈衣

## 一

“夏侯翎真是个奇怪的女人，”楚歌私底下吐槽道，“明明是个冷漠的女人，却可以这样轻易许下以命相护的承诺。”

若是夏侯翎听到，定要回他四个字：多管闲事。

她自小隐居于崆岘山，为刺杀曹操而入世，不料行刺失败，反被军师郭嘉用计拿下。公主瑶甄得知此事，向曹操求情，放她自由。她便许下誓言，愿一生跟随，以性命护公主周全。

孤女的自尊让她不愿欠人情分，而十余年来首次感受到的善意也让她留恋。本就无牵无挂，不如一生守护这温暖的笑容。

不过公主总是和这群莫名其妙的人厮混在一起，让她心里很是担忧。

爱财如命的小混混楚歌、城府颇深的长安名伶海棠、来历不明的小女孩蜜儿……还有最不靠谱的、睡觉的时间比醒着的时间还多的臭道士杜晏。

夏侯景兰平生最恨修道之人。

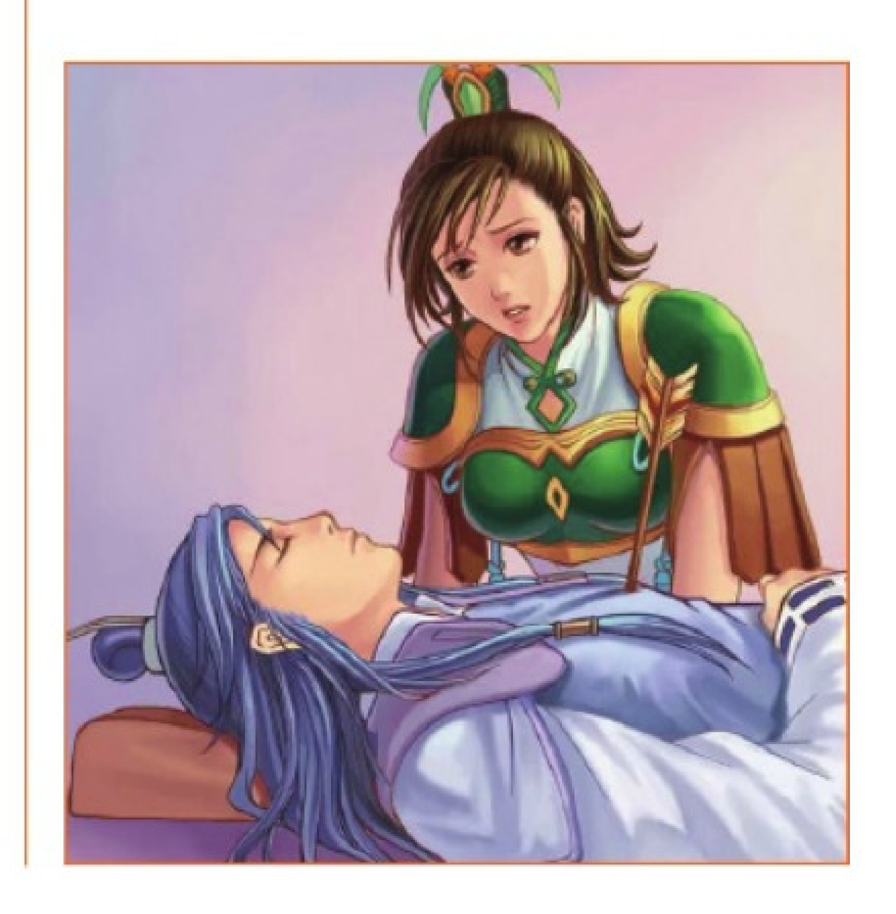
初次见他正讲解着如何设伏诱敌之时，忽然倒地就睡的德行，让素来认真的夏侯翎恨不得踩他一脸血。

“随他随他，现在睡得饱一点，说不定等会又有妙计可听！”楚歌苦笑着阻止了她的暴行。

后来得知他随时随地入睡的绝技，也就见怪不怪了。无论是吃着饭、说着话、骑着马，甚至是使着法术，他都能三秒入睡。若有人扰他清梦，他便要开始胡说八道，把对方绕晕，方便自己会周公。据说当初他睡迷糊了从树上跌下来，为了骗吃骗喝，自称精通天文地理、兵法谋略，硬是缠上了楚歌一行人。然而，就是这个看起来不靠谱的臭道士，却总在危急关头救众人一命。

他给夏侯翎一种微妙的即视感，似乎在哪里见过。

不，不可能是那个人。夏侯翎摇摇头，打消自己荒唐的猜测，从对方身上



收回了探究的眼神。

## 二

与黄巾军的张祭之战十分凶险，当众人竭尽全力将他打败时，瑶甄上前一步，急切地追问献帝的下落。

“你们以为这就打倒我了吗？”这银发男子冷笑一声，语气轻蔑，“我要你们永远留在痛苦的过去中，慢慢死去……”他眼中光华大盛，念着古怪的咒语，向瑶甄伸出手去。

“公主小心！”夏侯翎扑了上去，挡在两人之间。一阵头晕目眩之后，夏侯翎眼前景象大异，竟是回到了那熟悉得令她心颤的地方。

13年前的崆岘山，弥漫着木叶的芬芳和草药的涩味。眼前出现了早已去世的父亲夏侯申和小小的自己。小夏侯翎被压在厚厚的衾被下，只露出一个脑袋，柔软的乌发孩子气地堆在肩上，神态天真而懵懂。

夏侯申为她掖了掖被角，温柔地说道：“翎儿，坚强些，爹马上下山去请大夫。”

小夏侯翎嘟着嘴撒娇道：“大夫的药好苦，坏大夫。”

夏侯申笑着安抚道：“乖翎儿，不吃药的话病怎么会好？”

小夏侯翎泪汪汪道：“可是我已经吃了好多好多药，睡了好久好久，翎儿怕这么睡着之后就再也见不到爹爹了。”

夏侯申轻轻抚摸着小夏侯翎的头，道：“翎儿乖，爹爹不找大夫，爹去山上采草药，马上就回来……爹爹保证，只要再吃一回药你一定会好起来。”

夏侯翎热泪盈眶，唤道：“爹……”

对方并无反应。

这是她的过去，她只能在一旁看着，无法参与，无法改变。“失去”的痛苦她要再次经历，无法逃脱。

太平道术的可怕之处正在于此。

她跟着夏侯申上了悬崖，听到他绝望的自言自语：“菁妹，我该如何是好，翎儿性命垂危，我这个做爹的却束手无策。”

他虔诚地进行祈祷：“山上的神仙啊，求你帮帮我，我愿以一切来换取翎儿的性命。”

悬崖边忽然出现了熟悉的身影。

夏侯申激动起来：“你一定就是山上的神仙！山下的人总说这山里有神仙，果然如此！神仙，求求你救救我的女儿！”

那淡蓝色的长袍，似睡非睡的迷茫的双眼，赫然是杜晏。夏侯翎倒退三步，惊得说不出话来。

“啊，天亮了吗？还是天黑了？究竟是先天亮才天黑，还是先天黑再天亮呢？”他这才注意到身边的人，眯着眼问道，“这位大叔，你为何如此伤心？是我占了你睡觉的位置吗？”





长了一张仙风道骨的脸，却总说出这么令人吐血的话。若非是这么一个场景，夏侯翎实在想冲上前去，在他脸上重重踩上几脚。

“神仙，请你救救我女儿吧，她的病药石难救，如果你能救她，我什么事都愿意做。”夏侯申磕头说道。



杜晏懒洋洋地说道：“人生无常，生生死死、死死生生不过是循环往复，大叔你又何必如此执著？更何况，我既非神仙、也不是什么道长，只是个时运不济的穷酸书生罢了。”

夏侯申固执地磕头。他只能相信对方，这是最后的一丝希望。

“翎儿才六岁，这个世界虽苦，但是前面还有很多美好的事情在等着她。”夏侯申虎目含泪，“为了翎儿，我可以违抗军令、被人看不起，我可以付出一切，只要她健健康康长大……”

杜晏叹了一口气：“阳寿已尽，如何挽回？你还是回去多陪陪她吧。”

夏侯申不假思索，说道：“我可以把我的寿命给翎儿！求你救救我的翎儿！”

夏侯翎双目通红，怒道：“爹！你不能这么做！”

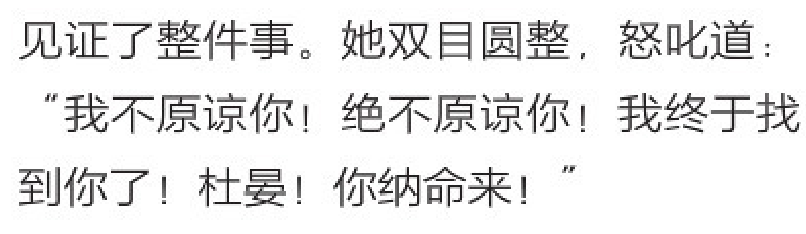
可是眼前的事情仍在继续，往事业已发生，无从更改。

杜晏道：“若你坚持，我有一法可试，但毕竟是违逆天意之事，要付出极大代价……”

夏侯申喜道：“我愿意一试！”妻子死后，他违抗军令，带着年幼的女儿逃离夏侯家，被视为夏侯家的耻辱，多年的隐居生活，似乎早已磨光了他作为武者的血性，支撑着他活下来的，是对妻女的爱。只要能救女儿，不管是多大的代价，他都无所畏惧。

杜晏跟着回到家中时，小夏侯翎已经陷入了昏迷。他为夏侯父女施法，道：“她等会应该就会醒了。虽然寿命得以延续，但还很虚弱，恐怕仍须以药物调养身体。”见小夏侯翎悠悠醒转，他悄无声息地离开了。

夏侯申喜滋滋道：“翎儿！你觉得



身体怎么样？还有没有哪里不舒服？”

小夏侯翎呆呆说道：“爹，你回来了？翎儿等了好久，还以为你不要翎儿了。翎儿刚才梦见了娘，娘在对我说话，然后我又突然看见爹。接着身体轻飘飘的，头好像也不那么痛了，一张眼，真的看见爹爹，翎儿好高兴……”

夏侯申喜极而泣：“太好了，翎儿……”

小夏侯翎一头雾水：“爹爹，你怎么哭了，不要伤心，翎儿马上就会好起来。刚才和爹爹讲话的是大夫吗？翎儿想要谢谢他。”

夏侯申道：“翎儿，你先别急，听爹爹说。爹爹把上次买的药都放在桌上了，你等会精神好些，记得吃。橱子里还有你最喜欢的甜橘和鸡汤。”

小夏侯翎诧异道：“爹！你要去哪里？你不要翎儿了？”

夏侯申转身擦去泪水，笑道：“傻翎儿，爹怎么会不要你。爹答应了救你的仙人道长，要和他一起去修行。那个仙人道长十分了不起，他说爹有慧根，只要爹同他去修行，便可以学会很多治病的法术，乖翎儿，你想想，爹若学会了那些治病的法术，你以后就不用怕再生病了。”

小夏侯翎扯着他的衣角，急道：“不，爹爹，翎儿不用你学法术，翎儿马上就好起来，你不要离开翎儿！”

夏侯申道：“翎儿乖，只要你按时吃药，再多喝些爹煮的鸡汤，一定会彻底好起来。你不是总吵着要和爹一起去打猎吗？爹这几天给你做了一把新的弓，就挂在门后，没有爹督促，你也要好好练习啊。”

这么柔软的小女儿，被自己带来这乱世，没有过过一天好日子，如今又要被自己抛下。他有那么多话要说，有那么多话来不及说，只有强迫自己转过身去。

小夏侯翎脸上写满了惶恐：“不，我不要好起来，我只要爹爹陪在我的身边。”

夏侯申温柔道：“不要胡闹，爹已经答应人家了，很快就会回来。记得按时吃药吃东西啊，乖翎儿。”

小夏侯翎哭道：“爹！你要去哪里？你不要丢下翎儿啊！翎儿宁愿一直生病，也不要你离开啊！”

“谢谢你，山神爷，只要翎儿能健健康康活着，我已没有遗憾……”他慢慢向山下走去，找一个没有人的地方独自迎接死亡，“我只希望她能快快乐乐。”

夏侯翎凝望着他渐渐远去的背影，痛哭出声。

她身后，火光冲天，有山贼在放火烧山。

病中的小夏侯翎咳嗽着，哭泣着，绝望地呼唤着夏侯申。

“水起！”杜晏使出了霖水之术，将火尽数灭去，温柔问道，“小妹妹，你无恙么？”

小夏侯翎哭得小脸皱成一团：“是你！一定是你！你把爹爹带走了！我不要你治病，你把爹爹还给我！”

杜晏苦笑着望着她。

小夏侯翎道：“我恨你！绝对不原谅你！你骗走了爹爹！抢走了我的爹爹！什么仙人！什么道长！你这个大骗子！”

## 三

夏侯翎回头，便见到楚歌海棠杜晏一行人。他们也被困在这里，跟在她身后，见证了整件事。她双目圆整，怒叱道：“我不原谅你！绝不原谅你！我终于找到你了！杜晏！你纳命来！”

楚歌拔剑护在杜晏身前，海棠抱着琵琶心事重重地站在一边，欲言又止。

夏侯翎喘道：“你们为何阻拦我杀他！杜晏，你杀了我爹！我今天一定要你偿命！”

瑶甄忧心忡忡地挡在中间，想要解释。

“公主，此事也算因我而起，就让我来解决吧。”杜晏淡淡说道，“景兰，你爹性命确实是我所取，如果你想杀我就来吧。我不会出招、也不会闪躲。”

自她欺身上前阻止张祭施法以来，所有人都被困进了她的记忆中。

既已身陷此中，唯有破除她的迷障方能解脱。要解开心结就必须先让她实现心愿，他打算用此险着。

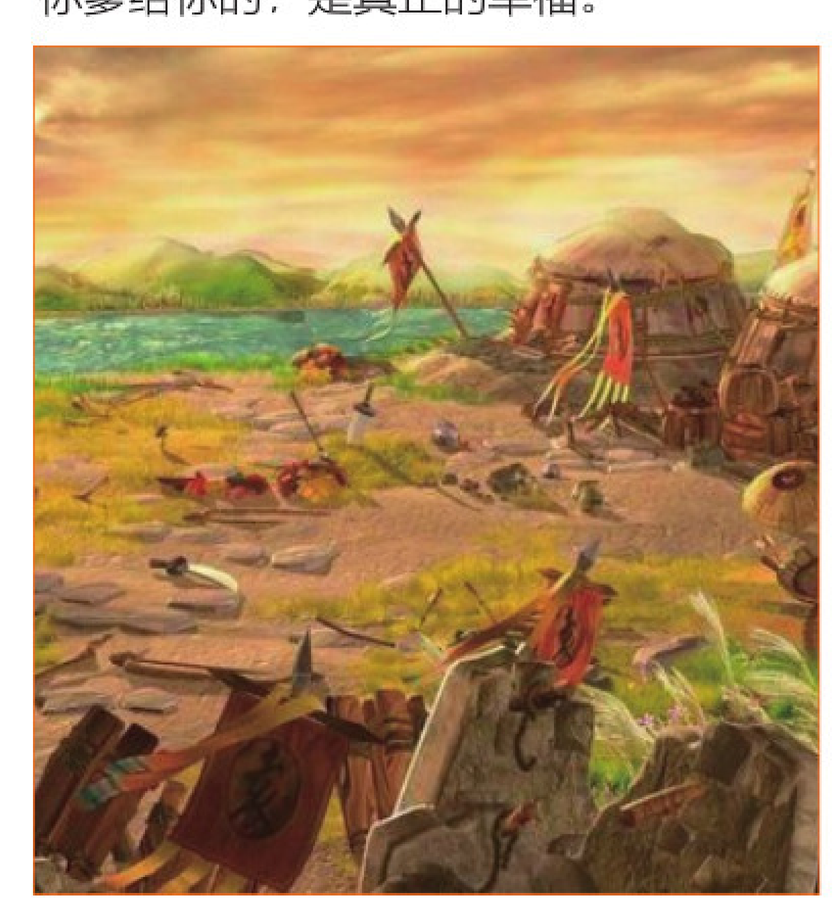
海棠劝阻道：“一定还有其他方法可以让景兰恢复，我们可以慢慢解释给她听。”

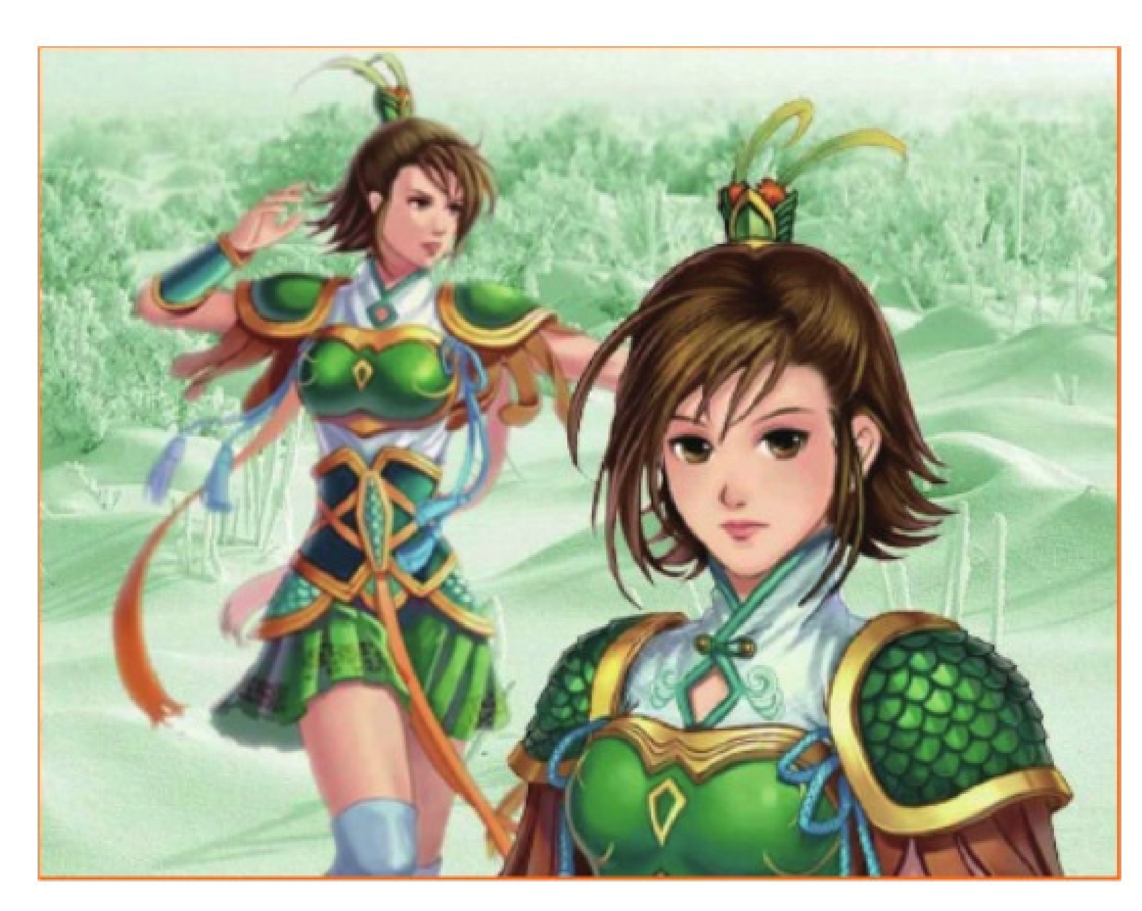
夏侯翎哭道：“我听不懂你们在说什么！你们全部让开！这么多年来，我等的就是这一刻，我一定要杀了他替爹报仇！”

杜晏温柔说道：“你们退开吧……景兰，这些年来你一定很不好受吧？我都明白。你怨在你最需要亲情的时候，却独自一人在山里求生；你也恨你自己的性命竟是你爹所换取，但是，如果你爹爹此时还活在世上，一定不希望见到你如此。”

夏侯翎怒道：“住口！”

杜晏道：“我不知道自己那日答应此事究竟是对是错，但是我真的希望，你爹给你的，是真正的幸福。”





“不要说了！”夏侯翎喝道，咬着牙挽弓射出一箭，正中杜晏胸口。

阵法破除，由于心神消耗过于激烈，夏侯翎陷入了昏迷。

醒来时，杜晏躺在她身边。她一时不知身在何方，又惊又骇，然后，渐渐地，回忆起所有的事。

楚歌左一声右一声地叹气：“景兰，杜大哥身上的箭我们实在不敢随便取出……眼见那箭狠狠钉在胸口上……我连看都不敢看呢。”

海棠道：“还是让他和夏侯姑娘独处吧……”她使了个眼色，众人都会意退了下去。

夏侯翎心中又哀又痛，喃喃道：“为何要为我做那么多？我欠你的，今世已无以为报。”

杜晏忽然微微动弹了一下，胸口劈里啪啦掉下一堆兵书。——而那箭正插在书中，未伤得他分毫。

夏侯翎目瞪口呆。

“闷死我了，”他睁开眼，“谁来帮我把胸前的书册拿走？”

这家伙……原来只是睡着了吗？

被所有人摆了一道的夏侯翎恼羞成怒，一个肘击，让杜晏陷入了真正的昏迷。

门外偷听的众人作鸟兽散。

## 四

13年前的杜晏在外表上和如今全无不同，但是大家似乎很轻易地就接受了这件颇不寻常的事。

修道之人么……容颜永驻什么的也不稀奇……

不过在那以后，夏侯翎和杜晏的相处变得别扭起来。

原本凶巴巴的夏侯翎忽然变得扭捏，原本随意的杜晏则变得拘束起来，总是离夏侯翎远远的，若是不小心对视，立马东瞅西瞟地移开视线。

“给你，烤鱼。”夏侯翎笑容僵硬地递过来一串烤鱼，杜晏若无其事地接过，同手同脚地走开。

海棠在一旁和楚歌咬耳朵。

“有奸情。”

“原来都会把头一串给公主的。”

“景兰原来不是最讨厌道士么？”

“爱恨一线间么，没有爱哪来恨啊。”

习武之人耳力颇佳，夏侯翎听得面红耳赤，杜晏的眼神更加飘忽不定了。

“真好。”瑶甄望着这尴尬的两人，露出了温柔的微笑。

## 五

然而，杜晏不是普通人，甚至不是人。

昔日，黄帝埋下应龙之鳞、女魃之发，希望为这两人的命运带来转机。不料在水火属性相斥之下，产生了水炎双生果，此果因应龙女魃之物而拥有灵性，再加上这片大地与诸神思维的影响，最后化为形体、互相争斗。

杜晏由应龙之鳞所化，守护汉室；女魃之发所化的巫宸，则妄图颠覆汉家天下。

这纷扰的世事，是他们之间一场以汉朝国运为注的仙家的赌局。

他们都没有赢。

无论如何努力影响这天下的事物，最终呈现的依然是天道的原貌。

水炎双生果，这是杜晏真正的面貌，真正的身份，而当他与巫宸合而为一之时，形体都将不存。他千方百计地闪避夏侯翎，也是因为这个原因。

巫宸来迎接他之时，夏侯翎追上前去，不甘心地问：“我曾说过，就算你是和尚、是树、是石，也改变不了我对你的心意……我只想知道，你究竟有没有喜欢过我？”

杜晏背过身去：“景兰，对不起……再见。”

召德村的望星崖上，瑶甄和夏侯翎并肩而立。

“这个天下有自己的命运，谁也无法改变，而我能做的，便是将百姓的苦痛降到最低。”瑶甄道，“我不会忘记自己对百姓许下的承诺。我想拜入华佗先生门下，四处行医，终其一生，能救几人就救几人。”

“公主去哪，夏侯景兰就去哪，景兰会一直保护公主。”

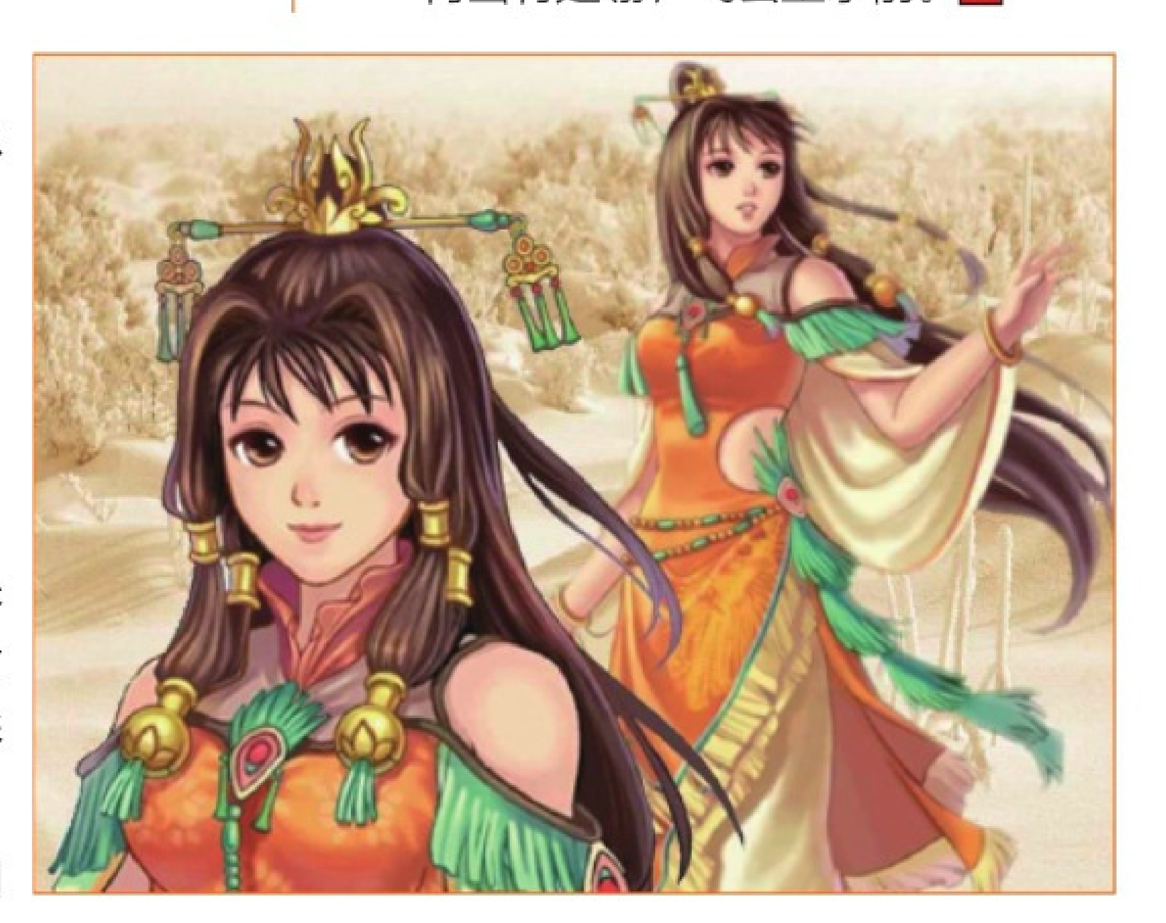
瑶甄摇了摇头：“景兰，还记得当日的情景吗？我希望让你自由才向曹操说情，你不需要为了回报我而将自己的一切尽皆舍弃。我知道你嘴里不说，但心里还是惦记着杜大哥的。就算杜大哥是仙人，难道你不想再见他一面？”

夏侯翎轻轻闭上眼。

我想见你。

就算你是和尚、是树、是石，也改变不了我对你的心意。

何当有翅翎，飞去堕尔前。P



软盘生活

## 你心中的女神/王子是谁？ ■软粉 真二

大家一定都有自己的择偶和审美标准，一定都有自己最喜欢的异性朋友～无论是明星还是青梅还是其他什么的，在这个虚拟的世界里面大胆的说出来吧！

OK，我先来，当年《新白娘子传奇》中赵雅芝版本的白素贞算是最令我喜欢的真人，没有之一！

虚拟人物，尤其是游戏动画中的美女很多，但是个人以为，我还是最钟情于《最终幻想Ⅶ 降临之子》中的蒂法……

现实中，现在我追求的异性、知性美女……好吧我臣服了，但是貌似暂时还只是一厢情愿的事情，谁知道如何与一个拥有数学研究生学位、万事都按部就班、非常沉稳的知性美女交往呢？有人有经验么？我是感觉“鸭梨山大”啊！

现实非主流，不染发不穿耳，会腼腆会脸红

游戏中的龙葵、动漫中的名雪！（软粉 songsongxc）

不是女神/王子吗？选自己不可以吗？（软粉 醉倚斜栏）

理想是美好的，现实是残酷的！（软粉 cecil）

痛苦中，因为单恋……快摆脱单恋吧！（软粉 837458828）

（小编语：喂，楼主不是求各位介绍经验么？怎么跑题啦？）

## 当往事变成云烟，当坚持变成习惯 ■软粉 勾画

有时，我不知道自己在做些什么，就像现在，我突然不知道自己在坚持些什么。比如，这个论坛对于我。

是的，我是一个念旧的人，即使刚刚毕业一年半便忘了好多大学同学的名字，也不能否定我念旧的嗜好。还记得高三毕业那年，我一头扎进软盘，就再也没能爬出去，除了停业的那一年半。或许我也没料到自己会如此执著于这一方小天地，看着他由喧嚣变得静谧，看着人来人往景色交替，看着自己在这里刻满成长的痕迹。

在这里，付出是有回报的。在我遇到电脑、数码方面解决不了的问题，一通QQ消息便搞定的时候，我也会很自豪地告诉别人，我坚持的不仅仅是一个冰冷虚拟的网络，而是一个温暖和谐的家庭。

可是，当我看着QQ好友分组，那个标志为“大软地盘在线好友12/44”，我心里有种说不出的感觉。几乎都是最早的时候相识的，现在，也没几个人在了，看着头像亮着的大尸、KID、七秒、玉米、窑子、西张、奴隶、空剑、S鱼、T毛、小P、FF靡靡以及A色等人，忽然觉得自己是被抛弃的。

其实我一直在这里，只要你们回头看一下，就会发现我一直在这里，等待着大家回来，不焦不躁，不舍不弃。或许是坚持，或许是习惯。

上网也十来年了。除了零零散散的几个，我的网友圈子到现在也只剩下2个了。一个是2004～2007年混贴吧认识的，另一个就是软盘了。

大家都差不多，不怎么联系。坚持的只是一种习惯。（软粉 DropFan）

我是……屎莱姆の忧桑～大家好，我是莱姆君！（软粉 后叔）

唱着祝你一路平安，回忆那些在浮华中渐渐消失的人群……（软粉 纳兰云溪）



哎。

突然就感伤起来了……

想起了那些在我的生命中留下了痕迹，又渐渐淡出的人……

人没有变，但时间却不肯停下脚步。

各走各的路，渐行渐远，直到互相迷失在人海之中。

就像当年那些足球巨星，一个接着一个退役，离开了他们所熟悉的绿茵场，离开了热爱他们的人们的视野。

人生就是这样，总有些人与你擦肩而过，有些人跟你道一声珍重，从此成为回忆。

那些还在我身边陪着我的人们，我会记得珍惜。

那些离我而去的人们，不管我们之间曾经有何羁绊或矛盾，我都祝你一路走好。

珍重，朋友。

（软粉 resfranklin）




# 大软微博话题

上下班的路上，几乎随处可见拿着平板或者手机等便携设备看小说的人们。电子书以及电子书阅读软件的出现给大家打发空闲时间提供了新的选择。对电子书，大家又有什么看法呢？一款游戏，在一年中给了玩家什么样的欢乐，一周年之际，玩家们又想给她什么样的祝福呢？你有什么样的话题，欢迎**@大众软件果然棒**！我们的微博地址：http://t.qq.com/popsoft http://weibo.com/popsoft

**本期应用话题：**相比传统书籍，电子书拥有便携、容量大等优点。在越来越注重“简洁”的今天，平板电脑及电子书软件将为办公、教学提供无尽的想像空间，如无纸化办公、无纸化教学等等各类方便、新奇、快捷的应用方式。电子书的到来，会对传统阅读方式产生影响吗？你觉得电子书的优势和缺点是什么？

**谈路：**优势：不用拿很多纸。缺点：电脑不能签字。

**落琪 编：**还是纸质的书有书香味，电子书太费眼睛了。

**杨文韬 编：**电子书相对传统书籍的优点是便捷、省纸、时尚、多媒体形式多样化；缺点是不利于版权保护、对视力影响更大、可能会造成环境污染。

**Joker 编：**便携度是电子书最大的优点，但我还是比较喜欢阅读实体书时候的感觉。

**汪澎 编：**书要读才是书，所以要看主力阅读人群的年龄分布。上了年纪的阅读者对电子书的接受程度虽然不一定不高，但多少有些门槛，要用心引导才是！

**望舒：**电子书现在的槛就在于无法较好地模拟纸张的质感和色彩的单调，如果能跨过这道技术难关，加之屏幕卷曲技术的发展，电子书应当会逐渐成为主流。不过就我个人而言，很喜欢纸质书籍翻页时的手感和捧在手上的重量，这是电子书所无法替代的。但不可否认，电子书终究会占据绝大多数的市场份额的。




**Stingland 编：**The new iPad的retina屏幕基本就是为阅读改进的，教科书的电子市场也正在各方抢占中，无论习惯不习惯，电子书搞定纸质书都没有悬疑。现在很多人不习惯的大概是老师说读书要四到中的“手到”，输入的不方便以及笔记功能的弱智化，是转变过程中最亟待改进的。

**J-3-Richard：**不管怎样我都觉得纸书无法取代……先不说电子屏幕伤眼的事情，就但从拿着个冰冷的电子书的感觉就没摸纸书一页页翻动的感觉好……而且一本保存多年的书是一段回忆，岁月会在书上留下各种痕迹……拿着电子书……我只会觉得就是个文档，看完就丢硬盘角落了……而且也不方便做记号、标注什么的……

**萧月尘Yarrn：**左手应该去学魔法，《哈里·波特》里那种//**@魔之左手 编：**一定要会动，最好能互动，不能动的和印刷品没区别，没意思。

**大众软件果然棒：**有人喜欢便携，有人喜欢书香，更有人喜欢拿在手里实实在在的感觉。电子书有很多优点，但也还有很多缺点。如果能够更智能化，相信会有更多人去购买并使用电子书。

**本期游戏话题：**在过去的这段时间里，《神鬼世界》带给了玩家们怎么样的回忆？游戏上线一周年之际，你遇到过什么经历过什么？“愚人节”快到了，在这天毫不知情的还有那蓄谋已久的各位，在游戏中都干了什么“坏”事？不过需要注意的是，很多无法说出口的话最适合在这天说出来哦～

**落单的鸟：**最喜欢在怪物堆里群杀的感觉。割草！割草！

**喝一碗白菜汤：**玩这游戏玩到现在，我喜欢潜伏和圣骑。潜伏不仅攻击快而且还猥琐……圣骑打副本和Boss都给力！不过还是贫困户的我表示还是玩圣骑更有感觉！

**麦兜：**因为喜欢这个游戏的人物设定（特别是外表，咱是画面党～），于是开始了游戏旅程。风景和人物等等制作得真精美，就算只是看风景我都愿意继续玩下去。

**杨睿：**我一脚踹死了哈迪斯，然后一口唾沫淹死了齐格菲，再一刀砍死了泰坦巨人瑞亚，于是成为了秒杀一切的存在！然后，我醒了……

**雯菲：**玩多了网游，想寻找新的激情，于是发现了《神鬼世界》。游戏的场景非常吸引我。我喜欢交流切磋还有副本装备之类的。不过我玩的那个区现在有很多人像是挂机在玩，整个游戏显得缺乏人与人之间的交流了，于是我变身为“风景党”。

**xeweb：**说起来真想哭。那天升级装备，手太快多点了一下，结果强化归零了。求安慰～求鼓励！

**小水家~萌酱：**记得最清楚的是有一次不知怎的，卡在墙里出不来了。最后还是劳驾GM出动解决。现在看见墙就不由自主后退。

**以繁星为名：**咱表示最爽的是居然有“美女召唤技能”。召唤MM协助战斗……哦也！

**空间回廊：**我比较关心的是什么时候开放等级上限。满级后无论干什么总会有觉得无聊的一天……

**辛苦的右手：**你这还算好的，我奋斗了几个小时，即将打死Boss的时候断网了……更坑人的是还停电了！网络和电同时忽悠我啊！ || **DD哥：**今天进游戏被无数人（我真的记不清多少人）欺骗了感情。回头一看日历发现是4月1号……你们这群混蛋啊！

**大众软件果然棒：**有的人喜欢打怪的爽快感，还有人喜欢游戏画面的精美。还有让人又恨又爱的愚人节……至于那位手太快的老兄，装备什么的会有的，不过记得别太激动又手快了哦～还有那位说妹子说喜欢自己的同学，有些话真的很适合在愚人节说出口哦，真心建议你再去确认一下。如果证实为真，别忘了到这来发喜糖～哈哈！

读者来信

# 我跟大软那点事儿

■北京 刘泓良

人生如梦，岁月如梭，一晃眼自己从当年带着小黄帽，系着红领巾的少先队员，到现在一名大三学生。记得当初看到《大众软件》这本杂志时，各种游戏的通关宝典和游戏技巧，尤其是在每页最后的游戏秘籍，无敌码的存在，让自己在周围同龄的孩子里有一种莫名的优越感。

在我初一那年，怀着对大软的各种憧憬和喜爱，鼓起自己的勇气给林晓姐姐（要说为何给林晓姐姐发，估计是感觉她这个人比较亲切吧，哈～）发出了人生第一封Email，表明了自己想当小编的愿望以及对大众软件这个集体的向往，林晓姐姐回复得也很快，当我激动地看到回复时，瞬间便有了一种已经踏进了编辑部半只脚的感觉，同时也体会到一种类似于追星族跟自己偶像对话的感觉，激动之情溢于言表。对小编有好感的另一件事是记得当年的“旅游卫视”中正好有一档名叫《游戏东西》的节目，总在那节目中听到有关各种小编的各种传言，所以在当时的我看来小编是一个多么神圣的职业啊，天天玩游戏、评论游戏，那该是多么幸福的一件事啊～

怀揣着这个美好的梦想，我小学到初三的每一次作文都是跟电子游戏，或者电子软件有关的，想想当时自己也确实是够执著的。老师当时很无奈地跟我说：“你稍微写一下别的题材的吧。”但我每次都不以为然，继续执著于我喜欢的游戏话题。

后来网络游戏的兴起让玩惯了单机的我多少有些不适应，大软也在与时俱进，介绍网络游戏的篇幅逐渐增加，对于我这样的单机控来说，多少还是有点失落。

到了高中由于学习压力的增加，能爽爽地玩会儿游戏的时间自然比初中少了许多，不过忙里抽闲玩会儿游戏的感觉却也有着另一番别样的趣味，毕竟物以稀为贵，而时间就是那稀缺资源。所以那会儿玩游戏的感觉也是很开心的。那时游戏虽然已不再是我作文的主题，但还是像一个从小到大的玩伴一样一直陪伴在我左右。

历经千辛万苦熬到了大学后我才发现，其实等到真正闲了让你能一个劲儿地玩游戏时，你对它的热情似乎也没有当年这么大了。人就是这样的，这似乎和另一个经典案例很是相像，那就是放假放久了想开学，一开学却又立马盼着放假一样。但我以为这不是最主要的原因，原来总听那些所谓的过来人说，随着你年龄的增长，对游戏的热情肯定也会随之慢慢消退的，它会从原来你生命的主旋律，慢慢变成一种无聊的消遣。原来我老是不信邪，老觉得自己不会落俗，因为我以为那毕竟是我原来生命中不可或缺的一个部分，一个我童年最好的玩伴，这种东西怎么会玩腻呢？尤其像我这种从FC时代一路走来的老玩家，深知游戏在我们童年的重要性。但事实还是证明我没能逃过这个所谓的“定律”。其实仔细想想这似乎的确是一种必然的趋势，因为在小时候，我们肩上没有任何的负担，同时自己也没有太多的顾虑和责任感，大多时候我们需要考虑的只是每天怎么高兴，有什么好玩的，对一切未知事物都充满好奇心和新鲜感，这些都驱使着我们去探索世界。而随着年龄增长，我们所要面对的问题、社会责任、家庭的责任以及一些其他不可避免的现实问题都摆在我们面前，这都无形中影响了我们的思想和行为方式，换句话说就是我们现在要做比玩游戏更重要的事。当自己在大学图书馆里再次看到《大众软件》时，想起自己少年时期的梦想，便抑制不住想要去写些东西的冲动，同时也是为了圆了自己多年的梦想，便有了今天这封信。这是我第一次投稿，肯定有很多不足的地方。不过这些都是我这些年来的真情实感，一字一句都是亲身体验过之后的感悟。最后要说的是，梦想这个东西对于任何人都是必不可少的，因为它会让你找回那个曾经那个最美好的你。

**bluesky：**林晓姐姐是所有读者心中的明灯！对于游戏，其实很多人都有这样的感觉：再也找不回当初玩游戏时的那种舒畅、兴奋等等的感觉了。游戏在变，自己也在变，环境也在变。从最初的“生命的主旋律”到现在的“社会的责任、家庭的责任”，能明白这些已经证明你的思想、行为都在成熟。不过，游戏还是要玩的，只是玩的游戏会不同而已。

# 快评

手机摄像头这东西在以前真是鸡肋，但现在的手机摄像头不光是分辨率，功能也有了很大提升。这一期的“特别策划”还是挺有指导意义的。另外，那位小孩模特儿是谁家的呢？看着总有一种眼熟的感觉……**（网友 扑朔迷离）**

**bluesky：**这期“特别策划”花絮之一：征集测试机时天天晴空万里。待测试机到位准备外拍时，小雨淅淅沥沥……至于那位小模特，嘿嘿，是不是编辑部某位编辑的小孩呢？各位不妨猜猜？

你正在看的这本杂志，有什么感受请立刻告诉我。你可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，也可以发送Email到：bluesky@popsoft.com.cn，或在腾讯及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。



## 林晓在线




**林晓：** 某日友人找我有事，在微博上@我半天没反应，实在等不及，于是电话。电话无人接听。她勃然大怒，气呼呼出门坐电梯上若干层，敲击我家大门，我正在厨房做饭，赶紧的，请她吃饭顺便谈事——这个小故事是虚构的，但其要反映的问题是真实的，即在电话代替真人对话，短消息代替电话声音之后，我们的人际交流又有被微博代替的趋势，但你不觉得，这并非什么令人快乐的趋势吗？微博的确做到了人与人的无缝沟通，尤其是那些用手机无时无刻都挂在微博上的人。但这种沟通会不会将我们的意志、思想、语言以及情感，都变成碎片和数字，乃至有一天我们可以用键盘痛快淋漓打字，却忘记怎样用语言面对面地沟通？

网络世界的虚幻让许多人毫无顾忌，放肆自己的欲望，忘却做人的尊严。近来发生的舒淇照片事件，再次证明网络世界某些人心的丑恶。窗外是温暖灿烂的春天，我希望网络世界也是如此——一个分享知识与感受，充满关怀和爱的地方，它不仅仅存在于各类存储介质之中，它还是我们心灵中的伊甸园。

# 小编报到：digmouse——我是一个低调的人

■北京 林晓

### 林晓印象——

人们究竟都是因为什么才来到大软工作呢？这是一个有趣的话题。但这样趣味的话题面对digmouse就变得平淡无味。这个才23岁半的年轻人，似乎要用逻辑和理性把我“砸”死，让我面对他，竟然会觉得抓狂——你怎么能让一个低调的人说出他的糗事或者趣闻，并和你一起哈哈大笑，毫不介意和读者分享呢！

作为一个低调的人，digmouse的长相那也是相当低调的，就是一个很正常和普通的眼镜宅男形象，可能有点像年轻时候的Cross，而且由于家有秃顶基因遗传，所以digmouse估计自己到了40岁就跟Cross差不多。我严重怀疑就是因为这点他才被招进大软，呵呵。

### digmouse这样说——

那什么，我这人挺不擅言语的，随便说点啥吧。



以前是做网络媒体的，搞白纸黑字那可是完全不上道，如今负责中旬刊的晶合通讯、专题企划、游戏剧场、读编往来和TopTen，日常与作者老爷们聊天扯淡，时则写一点自个看得懂别人不一定看得懂的文字，玩各种各样数不过来但没有一个精通的游戏。

幸好，编辑部里我不是最小的。记得12年前刚开始看“大软”的时候，好像并没有梦想过成为一个“大软”人，后来进入游戏媒体行业的时候，也从未真正想过成为这里的一员。而当我真正走进这间办公室有了属于自己的一个位置的时候，才意识到，我真的错过了很多很多，这里也要再次谢谢梅林粉杖老爷的帮忙和关照。

所以接下来的日子里，就请各位前辈和读者老爷多多关照和包涵啦！

### digmouse的八卦——

在一个理工科学校学很不靠谱的法学专业……听上去很有趣，探究下去就是一个苦命的故事……

兴趣就是喜欢玩游戏，顺便看各种游戏新闻，加上英语还算可以，比较会翻译，这大小算个特长吧，后来就慢慢发展到自己写一些东西，之后去做了2年多的网游和电竞媒体。

喜欢的游戏范围比较广，基本除了模拟经营和武侠回合类之外都会玩一些，枪、车、球玩得比较多。记得最清楚的是当初高中时逃课去玩CS，从那以后我再也没有在一个游戏里找到当年和一群人一起战斗的感觉，然后就是从2004年开始玩《魔兽世界》直到现在慢慢淡出了，中间认识了很多宝贵的朋友。

写的文章偏技术类，比如设定、背景之类的，我不太擅长写评论或者比较文艺的东西，文章到位，合适，精确就可以了。

到大软的第一印象是气氛比较轻松，不像之前2年在网媒感受到的一股连轴转的机械的紧张感，大软的工作环境更传统一些。大软人呢，和想像中倒真没差多少，就是大漠老爷原本应该更高大伟岸一点……当然我不是说大漠老爷不高大伟岸只是程度有差异……

编辑部趣事，我想想啊……某日下午浮云拿了个《生活大爆炸》某一集里的Whip应用在办公室里甩来甩去，这个应用就是一个动作感应的东西，甩下手机就会发出类似鞭子的声音。

我这个人有个最大的特质是，可以让别人一眼就看出“这是个好人，可以找他修电脑”。

这就是digmouse，一个低调的还是单身的好人。他的Email是digmouse@popsoft.com.cn，和他联络吧，聊聊游戏，或者其他…… P

观影棚

# 《泰坦尼克3D》

■北京 冰河




这是一部没有任何悬念的电影，因为14年前它早已席卷了全球，打动了无数人的心，创造了一个又一个票房奇迹。只是14年后，当年曾经一起在影院里见证生离死别，海誓山盟的人，如今又是怎样呢？他们再次进影院，身边的人是否还和从前一样呢？时间让这部传奇有了更多的光彩，也有了更弥远的魅力。

尽管已经过去了14年，但这部电影里所叙说的故事，却依旧没有过时。实际上，同样的故事在卡梅隆之前也已讲述了一遍又一遍，只是这一次在奇观的映衬下分外动人心魄而已。一条在汪洋中的船，一个被各种世俗和规则束缚到窒息的女子，一个一穷二白但精神自由勇敢的穷小子艺术家，在一场台下都知道有去无回的旅程中发生的邂逅与爱情。但这就是动人，因为这故事在台下也在一遍又一遍的发生。虽然身边有无数的人，有无数的路，可怎么走，大多数人并不知道，都在等，等那样一个一无所有但却什么都敢赌的人来拯救自己。“你跳我也跳”“记住我说的话，我死了之后你要好好的活下去，幸福平安的活一生，生很多很多孩子……”现实中不是每个人都能有运气遇到杰克这样的人，于是我们就只好在台下看着，泪水涟涟地看着：他们的邂逅、热恋和离别。擦干眼泪之后走出影院，继续自己在汪洋中找不到岸，被世俗和琐碎束缚到窒息的生活。但至少在影院的那一刻，我们的眼里是有光的，看到了我们想要的那些东西。所以14年之后，当初的杰克和露丝一个已经成为好莱坞演技派骨干，另一个则已经是奥斯卡影后，但他们当初所缔造的传奇，依旧如此动人，14年前的恋人如今也许已经终成眷属，也许已经劳燕分飞，14年前的小男孩小女孩，如今则成为台下心迷沉醉的主力，那些悲欢离合，于是就在台上台下一遍一遍的重演，这就是泰坦尼克对于我们这些人的意义。所谓3D化，固然可以让冰海沉船看着更惊心动魄，但爱情的犹豫和坚定，是不需要什么3D来点缀的，即使盲人也是可以看得见。所谓3D化，只不过是给我们一个理由，重新走进影院，回首这14年，以及期待下一个14年。所以，2012年，我们再一次走进影院，带着你想追，在追的女孩或者已经成为爱人的女人。

佳作推荐

★《春娇与志明》爱到尽头，覆水难收。可如今这个年代，爱还没到尽头，水就已经泼出去了。而泼出去的水，要收回来也并不是不可以的。《春娇与志明》就是这样一个关于新欢和旧爱的故事。如果仅仅看这部电影，未必会有多有趣，但如果连上4年前的《志明与春娇》，也许味道就不同了。P

动漫园

# 这个北极熊好冷！

■江苏 Yuko



年番预定！《北极熊cafe》（又译《白熊咖啡厅》）终于TV动画化了！Yuko酱强烈推荐这部轻松搞笑的治愈系动画～原作迄今为止已经发行了《北极熊cafe》《北极熊cafe 草莓味》《北极熊cafe 芒果味》和《北极熊cafe 蜜瓜味》4卷漫画单行本，讲述的是咖啡店老板北极熊和邻居熊猫、帝企鹅等咖啡厅常客之间的交流故事。这个咖啡厅经常客似云来。北极熊有个不为人知的乐趣，那就是跟熟客熊猫一起唱双簧一起说无聊的冷笑话。

最近日常题材似乎有抬头趋势，《日常》《男子高中生的日常》等作品多受好评，但每部作品看点笑点各不同，这部动画不仅有着又二又囧萌的熊猫先生、专心吐槽的北极熊先生，还有着犹如北极熊和灰熊一般让人浮想联翩的Couple组合，更重要的是，这位风度翩翩的北极熊先生为了达到“制冷效果”常常会一脸严肃地哄骗他的朋友们，实在让人不知道从哪里吐槽才好——请不要若无其事地卖萌好吗！当然，说出“真是的，人家正觉得伤感时，你还在开玩笑。”说出这种台词还不觉得脸红的熊猫先生也好不到哪里去……顺带一提，之前网络上流行的那张图“我们的友情出现危机了”就出于此作，各位动物先生真是萌得让人不忍直视呢。

本动画由知名的动画公司Studio Pierrot负责制作，监督由曾执导《甜甜私房猫》（《贱猫小叽》）的增原光幸担任。动物题材果然适合在各种心情下观看。如果你还没有被剧情打动，那么请用耳朵来感受这份愉快吧～声优阵容依然如此豪华：樱井孝宏（白熊）、福山润（熊猫）、神谷浩史（企鹅）、小野大辅（大羊驼/狒狒/考拉）、远藤绫（笹子）、羽多野涉（半田君），但最让人在意的是森川智之竟然出演熊猫妈妈！性别反串一定很萌（等等……这些动物真的有性别之分吗）！

《北极熊cafe》好冷……大概是因为南北两极的动物都在作品里吧……敬请关注《北极熊cafe》。

新番速递

★《最强会长黑神》——原作西尾维新，值得期待！完美的学生会长黑神目泷和青梅竹马人吉善吉一起解决校园问题。CV：丰崎爱生、小野友树、加藤英美里、浪川大辅、茅野爱衣。

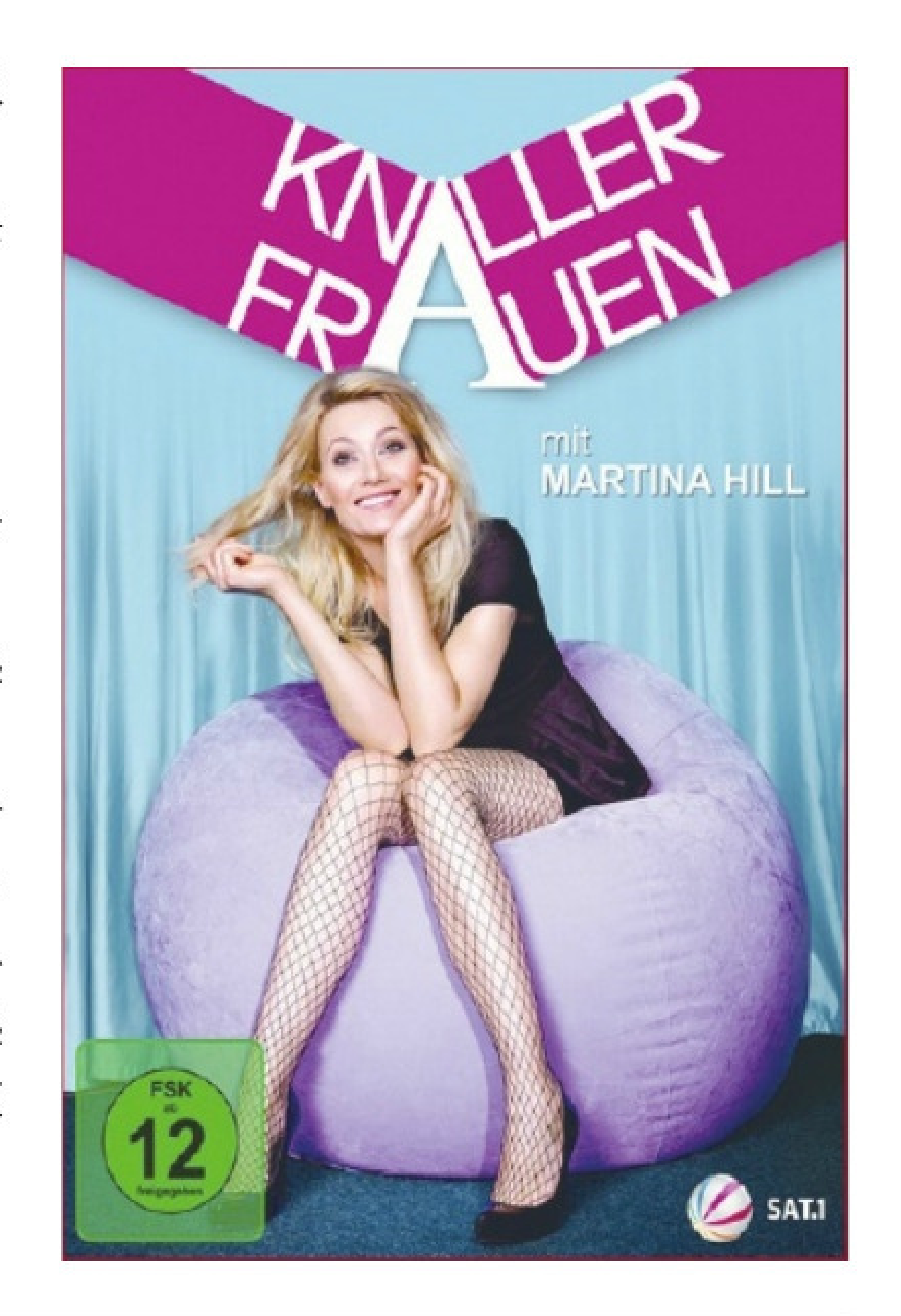
★《散华礼弥》——萌之僵尸少女，期待本作与《黄昏乙女X记忆丧失》的对决。P

剧集

# 绝世女D丝的**欢脱生活**

**■四川 戈衣**

难以想象严谨的德国人会有《D丝女士》这样无厘头的作品，没有连续剧情，只有无数彼此独立的恶搞片段，主演Martina Hill扮演各种不同身份的女性，时而单身，时而已婚，时而是OL，时而是拳击手，另有固定扮演丈夫、男友、闺蜜、同事、父母的演员若干，举动夸张荒诞，内容令人喷饭。




Hill在健身房打沙包永远打中教练；在超市里拿香肠当双节棍、拿水果玩保龄球；出门前脸色苍白就求闺蜜揍到泛红；灯坏了就打开冰箱看书；试了一下浴缸里的水，觉得冷，就裹着毛毯哆嗦着躺了进去；洗衣服时把身上的T恤脱下来，觉得太干净了，就倒了红酒在上面，还拿来擦地，这才心满意足地塞进洗衣机……

她扮演不靠谱或是恶毒的母亲时的剧情尤其精彩。半夜婴儿啼哭，Hill从床头拿起心脏起搏器狠狠电自己胸口，才能爬起来。Hill出门，一手拎着垃圾，一手牵着小孩，最后拎着垃圾等待校车。Hill准备给婴儿喂奶，要认真倾听等哭声，才知道自己把孩子丢哪了。Hill找不到自己的小女儿，问别人她往哪个方向走，得到答案后往另一个方向跑：“终于把她甩掉了，耶！”例如朋友正夸奖Hill家中干净，地板一层不染，就见小婴儿穿着吸尘的服饰在地上爬。“我觉得他看起来有点干。”Hill一边说着，一边拎起小婴儿，把他的脚放进水桶里沾水，再把他放到地上接着工作。——这就是干净的原因。

本剧口味较重、没有下限，若想开怀大笑，强烈推荐观看。

冷幽默迷你剧集

★《小不列颠》：由无数充满黑色幽默的片段组成，两位主演通过化妆、道具、更换服装，扮演所有角色。

★《是，大臣》：行政事务部部长Hacker和部秘书Appleby时而互爱互助、时而互使绊子的政治讽刺喜剧。

★《是，首相》：首相Hacker和首相秘书Appleby在唐宁街10号继续着政客与公务员激情四射的新生活。

体育

# 逝去的黄金一代，**逝去的青春年华**

**■北京 Joker**

ESPN称36岁的前NBA球星艾弗森即将加盟一支多米尼加球队，他会为这支球队效力1个月的时间，不过该球队并未透露合同的细节。



岁月的流逝下，我们都看到了青春的离去。“96黄金一代”，这是我们这批80后记忆中最为华丽的一代，我们可能没有赶上中锋时代和乔丹皇朝。但与96一代不同的是，他们是我们从青涩少年开始的记忆，而我们看着他们从一群菜鸟逐渐成为巨星。

这一代人给了我们太多欢乐，这一代人中出现了太多为我们所喜爱的球员。艾佛森、马布里、科比、阿伦、纳什等等等等。

他们当中有的还发挥着极高的运动天赋并作为队内的核心在赛场拼杀，例如科比，纳什。有的则状态下滑，伤病缠身早已退出了公众的视野，例如沃克，小奥。

还有的远离NBA在国外打球的，例如来到CBA的马布里，和去多米尼加的“天之骄子”艾佛森。

这些人使我们保留着青春的记忆，记忆总是会留下美好的，2001年全明星赛上艾佛森带领东部逆转西部，艾佛森几乎凭借一己之力将费城76人带入总决赛的种种情景都让人难忘。

我们祝福这些曾带给我们感动的球员。因为他们的身上，记录着我们的回忆。

新的一代中，“黑豆”布鲁克斯在CBA总决赛中登场亮相，雷霆队在杜兰特与维斯布鲁克的带领下逆转湖人，还有那前不久大放异彩的“奇迹豪”林书豪……新的一代已经开始接过前辈们的大旗，成为球队的顶梁柱。作为球迷的我们，相信他们能继续让赛场激烈、精彩，相信他们能给所有人创造美好的回忆！恒大的这场胜利也许真能宛如一针强心剂一般唤起球迷们曾经的热情。我们愿意看到的不是满天的假球黑哨、球场暴力，而是越来越多像恒大一样的能带给球迷感动和快乐的队伍。加油恒大！加油中国足球！

新闻流言板

★CBA总决赛北京金隅队能否创造历史？他们已然创造了历史。

★欧冠拜仁客胜马赛，米兰逼平“宇宙队”巴萨，欧洲王者鹿死谁手？我们拭目以待。

# 热门游戏TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

| 大众软件单机游戏关注排行榜 | | |
|---|---|---|
| 排名 | 游戏名称 | 票数 |
| 1 | 古剑奇谭 | 2531 |
| 2 | 仙剑奇侠传 | 2442 |
| 3 | 仙剑奇侠传四 | 2398 |
| 4 | 孤岛危机2 | 2237 |
| 5 | 上古卷轴V | 2105 |
| 6 | 虐杀原形 | 2048 |
| 7 | 细胞分裂5 | 1996 |
| 8 | 极品飞车16 | 1854 |
| 9 | NBA2K11 | 1765 |
| 10 | 尘埃 | 1614 |

**数据来源：**《大众软件》读者投票 · 2012年3月

**编辑点评：**与上一期相比，前三名中的“僵尸”没了踪影，“双剑”则继续毫无悬念地霸占榜单。体育类游戏勉强挤进前十，各位宅男宅女们，别坐久了，大家都动动嘛～生命在于运动！你懂的。

| 大众软件网络游戏关注排行榜 | | |
|---|---|---|
| 排名 | 游戏名称 | 票数 |
| 1 | 魔兽世界 | 2812 |
| 2 | 龙之谷 | 2711 |
| 3 | 泡泡堂 | 2608 |
| 4 | 穿越火线 | 2578 |
| 5 | 冒险岛 | 2439 |
| 6 | 永恒之塔 | 2318 |
| 7 | 风暴战区 | 2212 |
| 8 | 坦克世界 | 2087 |
| 9 | 九阴真经OL | 1954 |
| 10 | QQ飞车 | 1865 |

**数据来源：**《大众软件》读者投票 · 2012年3月

**编辑点评：**有媒体称《魔兽世界》用户数量已开始下降，但榜单中它依然位居榜首。一众泡菜网游始终无法到榜首过过瘾。前不久网易与暴雪续签运营协议，看来此榜头名也许可保持3年内不用修改。

| 北美PC游戏单周销量榜 | | |
|---|---|---|
| 排名 | 中文名 | 英文名 |
| 1 | 传送门2 | Portal 2 |
| 2 | 全面战争：幕府将军2 | Total War:Shogun 2 |
| 3 | 杀出重围：人类革命 | Deus Ex:Human Revolution |
| 4 | 幕府将军2：武士之殇 | Total War:Shogun 2 – Fall of the Samurai |
| 5 | 地牢守护者 | Dungron Defenders |
| 6 | 刺客信条：启示录 | Assassin's Creed Revelations |
| 7 | 纪元2070 | Anno 2070 |
| 8 | 传送门/传送门2 | Potal/Potal 2 |
| 9 | 使命召唤：现代战争3 | Call of Duty: Modern Warfare 3 |
| 10 | 阿玛拉王国：惩罚 | Kingdoms of Amalur: Reckoning |

**数据来源：**Steam · 2012年3月25日

**编辑点评：**Valve近日总算是给了一个官方的正面回应。Gabe Newell的一番“官话”让我们重燃了期待：“没错，我们将要宣布一个带‘3’的游戏。”但愿这个带“3”的游戏可以把《传送门2》挤下去……

| 韩国网游单周排行榜 | | |
|---|---|---|
| 排名 | 游戏名称 | 游戏类型 |
| 1 | 英雄联盟 | AOS |
| 2 | 永恒之塔 | MMORPG |
| 3 | 突袭OL | FPS |
| 4 | FIFA OL2 | 体育–足球 |
| 5 | 天堂 | MMORPG |
| 6 | DNF | MORPG |
| 7 | 魔兽世界 | MMORPG |
| 8 | Cyphers | AOS |
| 9 | 冒险岛 | MMORPG |
| 10 | TERA | MMORPG |

**数据来源：**Gamenote · 2012年3月26日

**编辑点评：**《英雄联盟》已连续多周位居第一，看来可以继续保持榜首之位。与国内不同的是，《魔兽世界》在韩国始终被牢牢压制于其本土MMORPG之下，排名甚至不如《FIFA OL2》。

| AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台） | | |
|---|---|---|
| 排名 | 付费版 | 免费版 |
| 1 | 愤怒的小鸟太空版 | Draw Something Free |
| 2 | Where's My Water? | New York 3D Rollercoaster Rush |
| 3 | 水果忍者 | 神的指意 |
| 4 | 植物大战僵尸 | Sanlitun |
| 5 | Draw Something by OMGPOP | Crazy Penguin Catapult |
| 6 | Asphalt 6: Adrenaline | C.H.A.O.S |
| 7 | Lightning Fighter | Armed and Gorgeous HD |
| 8 | 割绳子 | TightWire Adventures |
| 9 | Birzzle Pandora | 车内逃脱4–BMW 1系谍影 |
| 10 | Zen Bound? 2 Universal | Fragger |

**数据来源：**App Annie · 2012年3月27日

**编辑点评：**有报道称苹果公司调整了App Store中国区排名算法，刷排名行为将完全失效。在游戏榜单方面，“怒鸟”“战僵尸”以及“忍者”系列依旧保持高顺位，而免费版榜单中则出现了不少新面孔。

| 国内Android游戏排行榜 | | |
|---|---|---|
| 排名 | 热门下载排行 | 用户热评排行 |
| 1 | 愤怒的小鸟太空版 | 愤怒的小鸟太空版 |
| 2 | 水果忍者 | 水果忍者 |
| 3 | 植物大战僵尸 | 奇想齿轮 |
| 4 | 割绳子：实验 | 割绳子：实验 |
| 5 | 捕鱼达人 | 坦克英雄：激光大战 |
| 6 | 愤怒的小鸟之里约大冒险 | 我画你猜 |
| 7 | 水果忍者：穿鞋子的猫 | 神庙逃亡 |
| 8 | 愤怒的小鸟完整版 | 小怪兽求包养 |
| 9 | 我画你猜 | 跳楼英雄 |
| 10 | 奇想齿轮 | 奶酪鼠：皮草齿轮 |

**数据来源：**Appchina应用汇（appchina.com）· 2012年3月

**编辑点评：**红极一时的动作冒险游戏《神庙逃亡》，终于登陆Android平台。这是一款被TouchArcade评为月度最佳的游戏之一。“最好的无尽头跑酷游戏……你会喜欢它的每一个过程。” P







定价：~~￥10.00元~~

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN